2007年 总第235期

Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com.cn

零售5元



02

奇迹世界

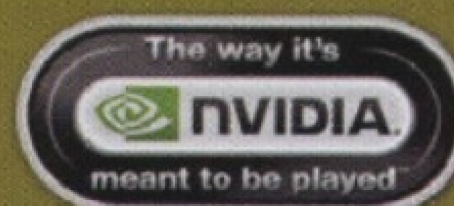
SOUL OF THE ULTIMATE NATION

SUN.THE9.COM

无需再等待

ISSN 1007-0060

02>


The way it's
NVIDIA
meant to be played

iamwo.com

非一般明星直通站

第一轮"大派礼物"活动参与的明星有[排名不分先后]: 何炅 / 田亮 / 海鸣威 / 秦海璐 / 阿朵 / 许晴 / 水木年华 / 陆毅 / 顾海滨 / 姜培琳 / 迪克牛仔 / 瞿颖 / 王思懿 / 谢娜 / 陈明 / 陈琳 / 郑凡 / 希亚 / 倪睿思 / 江凯文 / 贾立怡 / 王雅捷 / 谢军 / 后弦 / 梁静 / 陈紫菡 / 黄维德 / 黎亚 / 李钰 / 张拉拉 / 吴晓敏 / 杨欣 / 戴辛尉 / 南合文斗 / 海岩家族: 黄明 周一围 王媛可 朱铁 曹曦文 / 韩晓 / 赵凯 / 东来东往 / 乔振宇 / 李健……



明星与我wo@(卧榻)直通

圣诞期间，iamwo明星狂派礼物圆满结束。

让如此多的粉丝与偶像在亲密中享受非一般的快乐，是iamwo的荣幸与自豪。

新年在即，将会有更多的明星拥有专属的wo@信箱!

欢迎进入明星大家庭，加入你的阵营，与偶像直通!

CONTENTS 目录

2007年第02期 总第235期

02 2007 本期推荐

新品初评

入门首选



尼康D40数码单反相机

5000元的D40上市，高端消费类数码相机的好日子到头了？

实用软件

有容乃大



Windows Vista兼容性实例分析

当前常用软件在Vista下的运行情况与解决方案。

前线地带

《仙剑奇侠传四》连续报道（一）

震撼曝光



关于“仙剑四”的到来，也许是一种传统，也许是一种希望。

攻城略地

《魔法门之英雄无敌V——命运之锤》新增阵营详解



详尽介绍资料篇中矮人族英雄、兵种、技能等新增要素。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 张宇 李刚 王槊
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 祁津忆 平龙飞 汤瑛
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年01月16日
零 售 价 人民币 5.00元 港币 20.00元 美元 4.95元 新加坡元 9.00元

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

应用心得

硬件评析

前线地带

FREE STYLE 街头篮球 STREET BASKETBALL
WWW.FSJOY.COM

冬季恋歌

狂欢情侣圣诞节



NEW
《街头篮球》新版本发布

全新推出：

更人性化的道具购买模式
大批圣诞主题服饰

更多神秘惊喜请见
WWW.FSJOY.COM

天游 T2 ENTERTAINMENT　天联世纪 | T2CN 提供全部技术支持　JCE

编辑部报告

走在时间前面

写这期编辑部报告的时候，元旦还没有到，而当读者你们拿到这本书时，已经是2007年1月中旬了。我们每年最忙的时候就是做来年第一期杂志，那时时间是11月底，家人和朋友们都不大理解为什么我们会那么忙，其实，11月底就是我们的“年关”。

这么说来，真有种“走在时间前面”的感觉。

同样在写这期编辑部报告时，我还没有拿到2007年第一期杂志。不知读者你对第一期的内容和价格都还满意么？有什么意见，欢迎及时向我们提出哦。我们最希望的就是得到你的意见。当我们的记者编辑走进某个公司，或者和某个初次相识的朋友聊天时，当对方知道我们来自《大众软件》时，他们往往会说：“哦，我认识你。你写的那篇文章不错，我印象很深。”之后他们会直言不讳地给我们提出各种建设性的意见。我们也希望更多没见过面的朋友为我们提出宝贵的意见——特别是在每年年初的时候。

本期杂志依然是有很多精彩的内容在等着你。

比如“网络时代”栏目里，我们的编辑经过深思熟虑，决定对网络“换客”进行一次深入的介绍。其实无论是在换客网上交换物品，还是在eBay想方设法卖PS3，都使网络看起来像个跳蚤市场。喜欢游戏的朋友，《极品飞车——生死卡本谷》的攻略也许可以使你重新认识这个游戏。“在线争锋”栏目里，有《三国志Online》的日本首发会的直击报道。还有图文并茂的长达9页的精彩的“专题企划”，内容是什么呢？快快翻开下一页吧！

等一下，在翻开下一页之前，请你猜一下，我在写这篇编辑部报告前在做什么呢？

你一定猜不到，我刚把杂志里所有的精彩文章都读了一遍。我又走在了你们的前面，走在了时间的前面。呵呵，真是一种奇怪的感觉。

King@popsoft.com.cn

完成于新年

下期预告

实用软件：免费装机套餐
硬件评析：硬件评析——Vista的硬研究
网络时代：网事2006——论坛上的都市夜奇谈
攻城略地：无冬之夜2

★幸运读者获奖名单★

读者回函卡幸运读者

奖品为《洋话连篇》软件一套及《大航海 II》徽章一个

吉　林	柯曦明	黑龙江	徐靖昊
北　京	松　杨	上　海	朱　樱
广　东	邓婉芳	山　西	赵　凯
山　东	黄　震	重　庆	华冠臣
江　苏	杨稼轩	辽　宁	苏明秀
河　南	范行飞	天　津	李　鹏
江　西	王锐杰	陕　西	董　欣
安　徽	贾　赞	四　川	刘　钺

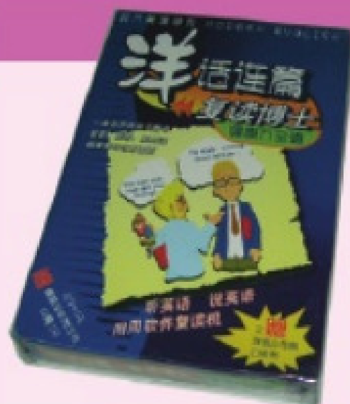


TOP TEN网投幸运读者

奖品为《洋话连篇》软件一套

天津 李子禄	辽宁 于承吉
江苏 倪　军	辽宁 李林晗
浙江 杨　帆	河南 游方舟
北京 陆学鹏	天津 赵冠贤

（网投地址：www.popsoft.com.cn）



声明

在线争锋

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

有字天书

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

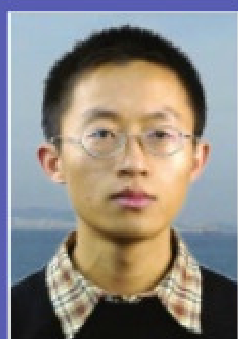


入门首选——尼康D40数码单反相机

■晶合实验室 壹分

厂商：尼康（Nikon） 上市状态：已上市 售价：5000元
附件：说明书/软件光盘/背带/充电器/数据线
咨询电话：021-63720566
推荐：打算购买第一台数码单反相机的入门级用户

从2003年佳能发布全球第一款万元以下数码单反相机EOS 300D至今，虽然所谓的“入门级数码单反相机”层出不穷，但各大数码相机厂家考虑到高端消费数码相机的市场定位，“入门级数码单反相机”的上市价格始终与高端消费类产品保持一定的距离（性能也有区别），“入门级”的定义似乎也要加上“专业”二字才更为妥帖。本刊始终关注这一现象，2006年第8期制作的低端数码单反与高端消费类数码相机专题（《关注，我们究竟该买谁？——数码单反与消费类数码相机的梅雪之争》）中，已揭示出技术的进步将会进一步模糊二者之间的界线。那么究竟是谁吃掉谁？



Sting 自由职业者，看《大众软件》4年。高端消费类DC的忠实拥趸，现用相机：索尼R1。

1 没有想到这么小这么轻，与我现在所用的SONY R1相比，它简直是太轻巧了，而且是一款单反，性能上比R1并不落下风；

2 确实是极适合入门的一款机型，不仅设计了类似于Windows的Tips关联提示，有更多的拍摄模式选择，甚至在机器内可以进行各种图片操作（剪切、合成RAW格式照片、单色、滤镜效果等）；

3 作为一个第一次使用单反相机的用户来说，D40在暗光条件下的准确快速对焦以及高ISO下噪点控制的优势确实非常具有吸引力。这些都明显比我手中的SONY R1要强，但D40价格却要低很多；

4 不得不说由于必须戴眼镜，使用传统的EVF取景器不太方便，所以我一直对数码单反相机的兴趣不高。D40将拍摄时的参数显示放到了背部LCD上，拍摄时只能在取景器中查看相关参数，如果能够适应这点变化，我认为D40是值得考虑的；

5 所配18～55mm套头的性能不算太好，紫边、广角端的畸变，广角大光圈下的暗角都较明显。当然，我只是就事论事，考虑到套机的实际价格，那就得另当别论了。



高远 专业摄影师，看《大众软件》2年。其作品经常出现在各类影展与杂志封面上，现用相机：佳能EOS 1Ds Mark II/EOS 5D等。

1 外型小巧简洁，但是手柄和转接圈靠得比较近，手大的使用者可能会略感不方便。超大的显示屏感觉还不错，不过参数显示屏在取景框中，很不直观。

2 相机配置可以完全满足摄影者对数码单反相机的基本需求，适合入门级用户使用，也可作为职业摄影师的备用相机。

3 高感光度噪点依然较高，不能满足高端用户的要求。

4 存储介质使用SD卡很不错，在保障了机身小巧的同时，性能、价格都能令人满意，而且购买方便。

5 套机镜头分辨率一般，造成影像不够精致；影像质量方面，还是感觉有点数码灰，不过比同价位的消费类产品要好。整体塑料机身的构造，可能会造成使用寿命不长，但根据它的市场定位，D40的性价比不错。



D40采用单拨轮设计，并为用户提供了丰富的拍摄模式

2006年11月24日，尼康公司宣布推出最新低端数码单镜反光相机D40。套机上市价格仅5000元，低于部分高端消费类数码相机，目标锁定摄影师和入门级摄影爱好者。其实自2006年起，尼康的高端消费类数码相机产品线逐步淡出，为D40的出现留下了充足的空间。考虑到D40的特殊定位，我们特意邀请了两名读者参与到评测过程中，谈谈他们的切身感受。

从我们的实际测试来看，这款产品由于机身外壳与套机镜头全部采用了塑料材质，因此在携带时非常轻便，很适合旅行携带或者进行人文社会类的拍摄。D40的机身设计融合了尼康之前的D50与D80的一些特点，可能是由于取消了机身驱动自动对焦系统，因此体积得以明显缩小。对于手较大的用户而言，机身高度的降低导致手柄处的握持感下降；但是反过来，轻巧的机身和较小的手柄可能会受到女性用户的欢迎。由于没有机身驱动自动对焦系统，因此D40只能使用尼康AF-S或者AF-I NIKKOR镜头，其他镜头在D40上



在D40上只有AF-S或者AF-I系列镜头才能支持自动对焦



背部的LCD宽大明亮，操控按键设计简洁

只能通过手动对焦来拍摄，很多人对此颇为不满。但是结合D40的定位，我们认为这一变化对于D40的主要用户群体——入门级摄影爱好者并没有太大影响。因为他们通常对镜头的执著程度不高，而且不会在镜头上投入大量资金，而AF-S和AF-I系列镜头价格相对平实，恰好符合他们对性价比的要求。

D40的套机镜头是18～55mm、1：3.5～5.6G II ED镜头，是过去D50套机镜头的升级版本。但是从实际表现来看，性能方面没有明显的提升，只是在外观造型上有所变化。对于数码单反相机而言，D40的套机镜头在分辨率、畸变控制能力、色差控制方面都很一般，在逆光拍摄时很容易出现比较明显的紫边，更换较好的镜头后能取得满意的效果。另外，我们在D40上试用了一只尼康AF NIKKOR 28～105mm镜头，在手动对焦模式下的支持没有问题。


人像样张，光圈优先、ISO800、1/20s、f5.6，D40的总体成像质量令人满意，不过套机镜头的分辨率以及噪点控制能力有待提高



从整个测试过程来看，两位特邀读者与我们在很多观点上都比较一致，D40确实是款非常适合入门级用户的产品。无论你是从高端消费类DC升级还是第一次购买相机，都是值得考虑的。就目前而言，在入门级数码单反与高端消费类数码相机的市场争夺中，D40以出色性价比和未来的扩展性占据上风。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆



手表之后是怀表

——爱国者月光宝盒MP-F986

■晶合实验室 魔之左手

厂商：爱国者（aigo）	上市状态：已上市
售价：799元/999元（512MB/1GB）	咨询电话：800-810-7666
附件：耳机/充电器/USB转接线/使用说明书	
推荐：喜欢小巧可爱的数码产品用户	

如果说我们曾介绍过的F029像是一款实用的电子表，那么F986就是一款数码化的怀表。在圆滑讨巧的外形中，1.8英寸、26万色的OLED真彩屏非常显眼。在它显示数字屏保的时候，不断跳动和变色的数字时间显示，让它非常像是一块显示着数字时间的怀表。F986还提供了闹钟功能，可选择内存中的歌曲作为闹铃，我们认为这一功能非常适合交通中的小栖。该产品支持FM收音功能，而其收音频段较大，最低达到76MHz，可以覆盖一些校园广播的频率。


按键设计比较好，很好操控

值得关注的是它的SRS（WOW HD）超重低音环绕立体声音效功能，是SRS WOW的进一步提升，可以通过中央控制等技术多个参数进行个性化的调节，以获得更出色的播放效果。在试听过程中，F986的播放质量较为出色，特别是和耳机配合后，立体声效果相当明显。该产品的持续播放时间基本达到了资料宣称的10小时左右，但充电时没有任何指示，因此无法确定充电时间。


耳机接口和锁定键、挂带孔



由于屏幕分辨率和尺寸的限制，它的视频播放功能实用意义不大。除此之外F986确实是一款很吸引人的产品，闹钟功能的加入让它更具生活气息也更实用。如果价格能够更低一些，将会更有性价比。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

AMD平台新贵

——戴尔DIMENSION C521电脑

■晶合实验室 壹分



作为Intel坚定的盟友之一，戴尔过去一直坚持只使用Intel的处理器，即使在2006年宣布与AMD合作之后，戴尔也迟迟未拿出任何采用AMD平台的产品。但"AMD inside"的戴尔产品最终浮出水面，我们也在第一时间收到了使用AMD处理器的戴尔电脑——DIMENSION C521（样机不包含显示器，以下简称C521），与它同时推出的还有另外一款同样使用AMD处理器的DIMENSION E521。

DIMENSION C521采用较少见的Micro-BTX机箱，据悉它还有MCE版本（Window XP Media Center 2005）。如此小巧紧凑的机箱显然是为此准备，因此它也可卧式摆放。为减轻机箱卧放时显示器或其他设备对其侧板造成的压力，戴尔特别采用了较厚的钢板，并在侧板中增加了一根稳固的加强筋。C521机箱结构合理，用户只需向后拉动机箱顶部插销即可打开侧板；硬盘、光驱、显卡等部件也全部采用滑轨或卡扣安装方式，在日常维护时无须工具即可打开机箱。该产品的散热设计相当不错，机箱内部空间虽小，但得益于良好的风路设计及合理的空间规划，测试过程中无论CPU散热器还是其他部位均无过热现象。



前面板标贴由"Intel inside"变成了AMD，而"Windows Vista Capable"为将来计划升级新操作系统的用户提供了保障



前置13合1读卡器

送测机型采用主频为2.4GHz的AMD Athlon64 3800+处理器，搭配nForce430芯片组主板、希捷酷鱼7200.9 250GB硬盘及256MB显存的ATI RADEON X1300 Pro显卡，由两条海力士（Hynix）1GB DDR2 533内存组成双通道，标配DVD刻录机。配置虽算不上顶级，但应付日常应用与主流游戏没有问题。主板集成7.1声道声卡和10/100Mbps自适应网卡，提供6个板载USB 2.0接口（另外2个前置），并

厂商： 戴尔（DELL） **上市状态：** 已上市
售价： 8697元（此价格含19英寸LCD，送测机型不含显示器）
附件： 操作系统恢复光盘、驱动光盘、说明书、保修卡、连接线等
咨询电话： 800-858-0888
推荐： 注重性价比的家庭用户

用13合1读卡器代替了传统软驱的位置。主板上为用户预留了1条PCI槽、1条PCI-E x1插槽及2根内存插槽，可满足一般扩展需求。C521在高清视频回放中的表现令人满意，画面相当流畅。



向后拉动插销即可打开机箱



机箱体积虽小，但内部空间安排合理，散热效果相当不错

性能测试成绩表

测试软件	项目	成绩
PCMark 05 v120	总分	3481
SiSoftware Sandra Pro 2007	Dhrystone ALU	8699 MIPS
	Whetstone iSSE3	7339 MFLOPS
	Integer x4 aEMMX/aSSE	22 561 it/s
	Floating-Point x4 iSSE2	24 510 it/s
	内存带宽Int Buff'd iSSE2	6198MB/s
	内存带宽Float Buff'd iSSE2	6140MB/s





作为戴尔采用AMD处理器的新款电脑，DIMENSION C521在相对低廉的价位上提供了令人满意的均衡性能，紧凑科学的机箱设计及时尚的造型能较好地融入家居环境，综合来看是一款性价比较高的产品。当然，选择它的MCE版本来当作一台HTPC（Home Theater Personal Computer，个人家庭影院电脑），也是不错的主意。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

蓝调金属
——明基西门子EF71音乐手机

■晶合实验室 壹分



厂商： 明基（BenQ）
上市状态： 已上市
售价： 2380元
附件： 耳机/USB数据线/充电器/说明书/软件光盘
咨询电话： 400-888-5656
推荐： 注重产品的使用乐趣和细节，对手机功能要求较高的用户

EF71属于明基“金属男人”系列手机，也是明基Q-Fi系列音乐手机的第一款产品。近一年来，明基在音乐手机设计方面取得了不错的成绩，继E61获得国际设计奖之后，EF71再次荣获德国iF2006工业设计奖。该产品为传统的翻盖设计，外壳采用铝与塑料材质搭配。在两种不同材质的结合上明基展现了相当高水准的制造工艺，手机的前后壳上部都是塑料材质，经过细致的表面纹理处理和着色之后，几乎与下部的纯铝外壳拥有完全一致的外观和触感，令人称道。

产品的外屏为128×64像素的OLED屏幕，除了显示时间等信息之外，最主要的作用是当手机进入Q-Fi模式之后显示音乐播放信息。明基在EF71上首次应用的Q-Fi模式，是为了能将手机当作一款个人音频播放器来使用。当开启Q-Fi模式之后，手机将关闭网络信号，断绝与外界的联系。



金属拉丝工艺处理的前面板上安置了音乐播放控制键

在外屏的下方，EF71的纯铝外壳被设计者横向切分为3道条状，上面两道分别设置了快进/倒退与播放/暂停按键。按键采用蓝色背光，手感舒适、段落明显。EF71提供了完备的音乐播放功能，用户可自行编辑播放列表，设置播放模式以及调节音效，还提供了“长效播放模式”。当手机进入该模式后会自动开启飞行模式和省电模式，关闭手机网络，同时将屏幕亮度降至最低，以节约电量。不过EF71的耗电量较大，即使处于待机模式，710mAh的锂电池也坚持不了3天。



任何时候只要按下机身左侧的音乐播放键就可以聆听手机存储的音乐

另外，该产品的音质表现也不错，解析力相对突出。值得一提的是该产品拥有FM发射功能，附近拥有FM接收能力的设备只要保持接收频率与它的发射频率一致，就可收到EF71播放的内容，未尝不是一个与朋友分享音乐的好方法。

作为以娱乐功能为主要诉求的产品，EF71除了音频播放功能之外，还搭载了一个200万像素的摄像头。从实际的拍摄情况来看，EF71依旧延续了明基手机的普遍特点——视频拍摄表现好于拍摄照片的水平。它可拍摄的视频最高分辨率仅为176×224，但无论画面流畅度还是画面质量都令人满意。另外，EF71还提供了类似“手机撒谎软件”的“答录机”功能，当来电在指定时间内没接听时，对方将听到它自行录制的答录内容。



200万像素摄像头为EF71带来了出色的视频拍摄效果



2.2英寸大尺寸液晶屏幕和宽大舒适的键盘

EF71的主显示屏采用了2.2英寸26万色TFT屏幕，分辨率为176×220像素，显示效果令人满意，如果分辨率能再高一些会更好。其键盘设计出色，按键面积较大，键位间距合理，并且依据人体工学原理设计了舒适的梯度，结合T9输入法可保证高效的文字输入。作为强大娱乐功能的保障，EF71支持容量高达1GB的Micro SD卡；但由于卡舱设计位于电池舱底部，无法热插拔，令人遗憾。

EF71的外观设计相当出色，多种材质的灵活运用以及精湛的处理工艺处处都体现出使用者的不凡品位；娱乐功能的表现也令人满意，适合对手机外观和功能都有较高要求的用户。如果厂家能在一些细节上加以改进，并有效控制产品的耗电量，会更加令人喜爱。P

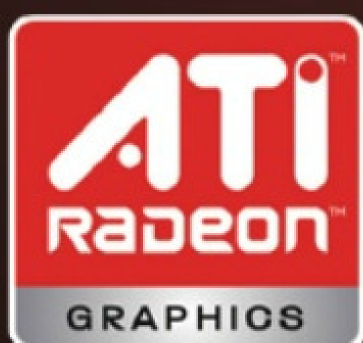


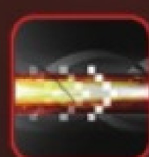
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

管多就是猛!

36条管线的威力，ATI X1950PRO

拥有36条3D像素渲染单元，使得ATI Radeon X1950PRO在千元级别的显卡中更具爆发力。





第3代 CrossFire，双卡效率更高、更人性



80纳米工艺，耗电更低、稳定性更高、超频能力更高



同时渲染HDR和全屏幕抗锯齿，画面更精美



显示内存更高、更省电



消费级HDTV体验，10亿色超美丽画面



更多信息请登陆 ati.amd.com

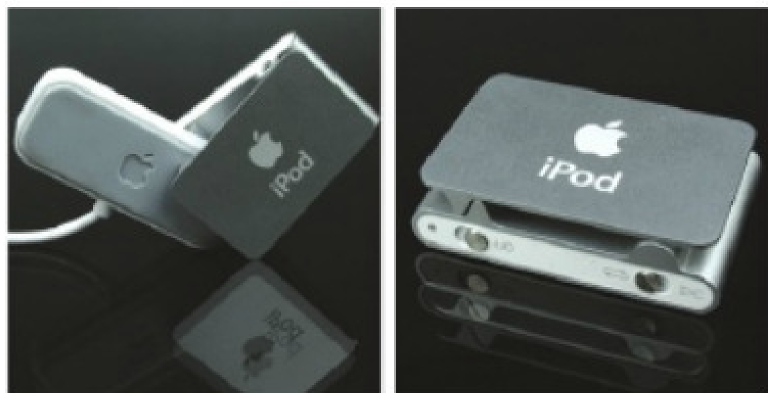


苹果夹子——iPod shuffle个人音频播放器

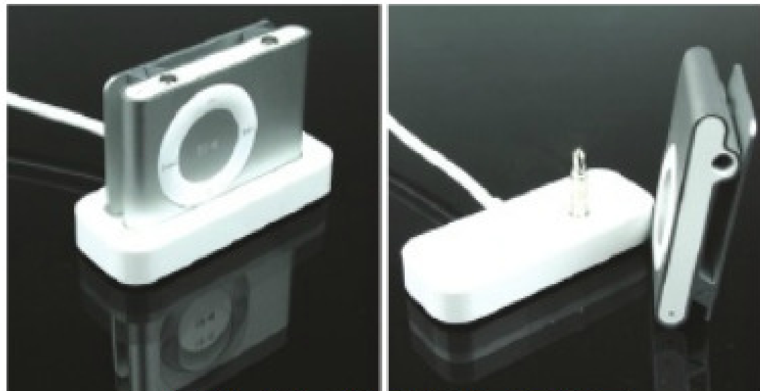
■晶合实验室 壹分

厂商：苹果（Apple） 上市状态：已上市
售价：788元（1GB） 附件：耳机/USB底座/说明书
推荐：推崇简单时尚的用户 咨询电话：800-810-2399

新版的iPod shuffle拥有比半个Zippo打火机还小巧的造型，精湛的做工还有设计者绝妙的夹子创意——看书时你可把它夹在书本上，外出时可夹在衣服上。


底座与shuffle的背面，任何地方的细节都一丝不苟

shuffle的外壳采用了与iPod nano完全相同的金属合金及高水准的表面处理工艺，坚固耐用。其操控方式与前代shuffle一样简单，没有液晶屏幕，没有烦琐的模式设置，没有其他多余的功能。它最大的变化是将机身上的USB接口与3.5mm立体声耳机插孔整合在一起，通过一个新的dock底座利用USB数据线与电脑相连，完成数据传输（需预先在电脑上安装iTunes 7）和充电的任务。


shuffle也有自己的专用底座了

音质测试中shuffle较高的解析力给我们留下了深刻的印象，对测试曲目中的细节还原很不错，但音色表现有些过于明亮，数码味较明显。另外值得一提的是，iPod shuffle能良好地驱动大部分耳塞/耳机，考虑到其小巧的体积这一点让我们颇为意外。



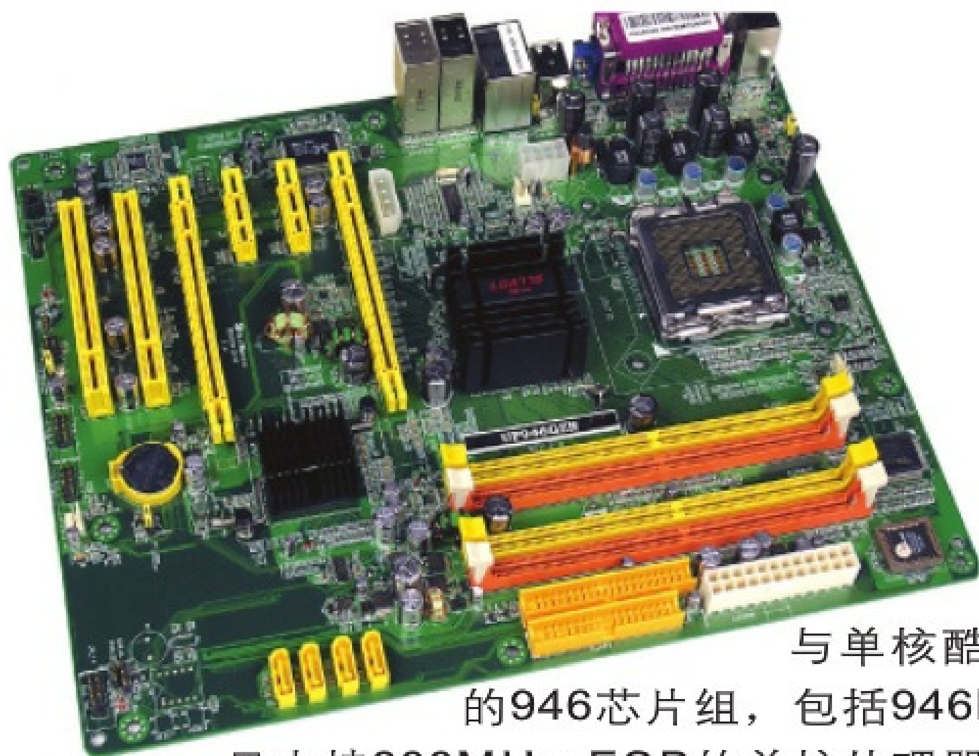
iPod shuffle在产品设计方面的创意，再次让我们忍不住拍案叫绝，但为了保证体积的小巧而在音质方面有所牺牲；不过搭配一副音色偏暖，低频突出的耳塞/耳机感觉会好很多。shuffle系列产品的价值在于强调轻松随意的生活格调，用户不必对其音质表现过分苛求。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

“扣肉”低端搭档——双敏UP946GZN主板

■晶合实验室 魔之左手



Intel最近推出了面向中低端市场、与单核酷睿处理器配套的946芯片组，包括946PL及946GZ，只支持800MHz FSB的单核处理器，其中946GZ集成GMA950图形核心。946芯片组可支持双通道DDR2 533/667内存，配合ICH7南桥芯片使用。双敏UP946GZN主板采用946GZ芯片组，但破解了946芯片组的限制，支持酷睿2双核处理器。它提供了2条PCI-E x16显卡插槽（实际为x16+x4）、2条PCI-E x1、2条PCI槽及4个内存槽，1个IDE和4个SATA 3Gb/s接口，但不支持Raid；还提供了8个USB 2.0、内置显卡及S/PDIF接口等。

测试平台采用Pentium D 840（3.2GHz）、DDR2 533内存512MB×2，显卡为讯景GeForce 7600 GS。安装英文Windows XP＋SP1、Intel芯片组驱动8.1.1.1007、NVIDIA公版显卡驱动91.47。

厂商：双敏电子（Unika）
上市状态：已上市 售价：699元
咨询电话：0755-33356326
附件：说明书、驱动光盘、各种连接线等
推荐：中端DIY用户、游戏玩家

测试项目		成绩
Business Winstone 2004		25.4
CC Winstone 2004		32.5
3DMark 05 v1.20	1024×768/32位色	5720
3DMark06 v1.02	1024×768/32位色	3081
	CPU	1750
DOOM3	Low Quality 640×480	118.4
	High Quality 1024×768	97.1
Half-Life2 C17场景	640×480	55.70
	1024×768	50.65



双敏UP946GZN主板在性能和稳定性、易用性方面的表现相当不错，升级潜力和DIY整体成本也让人较为满意，具有较高的性价比。考虑到其实际定位，我们认为它更合适的搭档应是目前千元以下的处理器。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



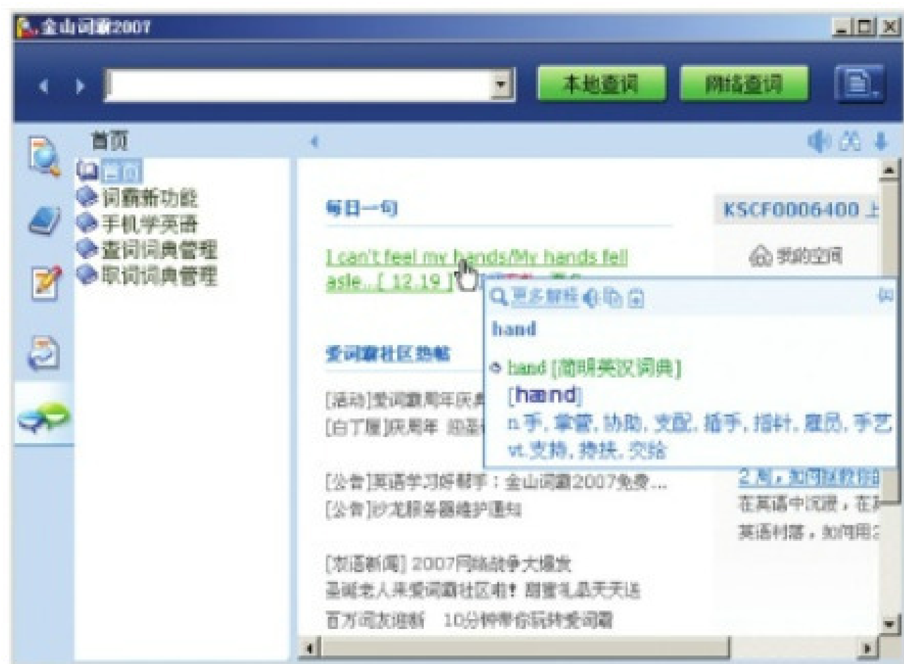
十年一剑——《金山词霸2007》专业版

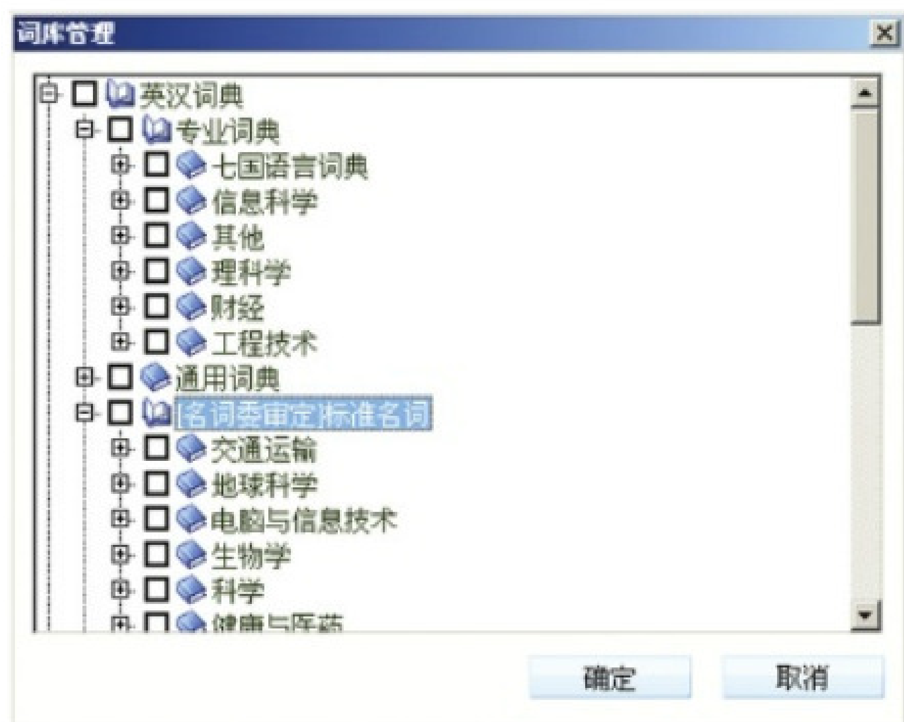
■晶合实验室 Mu

不管从网络还是现实生活的角度，我们已开始越来越多地接触到英语了。很可能你需要浏览一个英文网站，也可能在聊天时发现对方说了一句英语，也许你的英语水平不那么好，需要查查单词才能看得明白；也可能你的英语造诣不错，但难免遇到一两个生疏的单词，所以一部好用的英语词典可随手查阅将是很自然的选择。电子词典由于使用简单快捷，容量巨大，以后将逐渐取代实物词典成为必备工具之一。《金山词霸》作为优秀的词典软件，由于专业词汇量大、屏幕取词方便而一直受到用户的喜爱。

一年前我们评测《金山词霸2006》时发现其词汇容量相较2005版反而有所减少，不过2007专业版终于弥补了这个遗憾。虽然默认安装后只有15本词典的词量及解释，但用户可手动添加各种专业词典，完全能满足各种专业和生活上的翻译需求，并可方便管理词库，排除不必要的内容以减少查询结果，更快地获得专业解释。

对于精通英语的用户来说，日常英语的翻译并不是问题，但未必知道很多机构的英文名称。《金山词霸2007》具有各种语法、机构缩写及常用知识等英文资料，可供用户查阅。而自带的词语造句及情景例句可帮助正在学习英语的用户接触到与书本略有不同的生活用语，更有助于提高英语水平。





我们在测试时发现，《金山词霸》在智能屏幕取词功能上与以前版本相比有较大的进步，可根据拼写和前后文识别单词和词组给出最恰当的取词结果，很少出现将词组的单字分开解释的情况。

使用《金山词霸》结合《金山快译》，可以整段地将英文快速翻译成中文，免却了单个取词的麻烦。不过由于语法和词汇用法的复杂性，目前还没有整段翻译能非常准确的工具出现，金山翻译系列在这方面是比较出色的。

《金山词霸》还可随时更新所有词典以获得最新的解释，即便是网络上刚开始流行的词语也能很快加入到词典中，帮助用户走在时代的前茅。

厂商：北京金山软件有限公司
上市状态：已上市
售价：128元
咨询电话：010-82326868
附件：用户手册、书生读书年卡
推荐：常接触英文的用户

《金山词霸2007》除了英汉互译之外，还支持简单的日汉互译，不过由于拥有的词典数量较少，效果不如英汉互译那么好，但足以应付一般的需求。

由于正值金山软件有限公司成立10周年，所以此版本为特别制作的10年典藏版，不但包括《金山词霸2007》专业版，还集成了《金山毒霸2007》杀毒套装、WPS Office 2005个人版及《书生阅读器》等金山出品的其他软件，确实符合10年典藏版的定位。

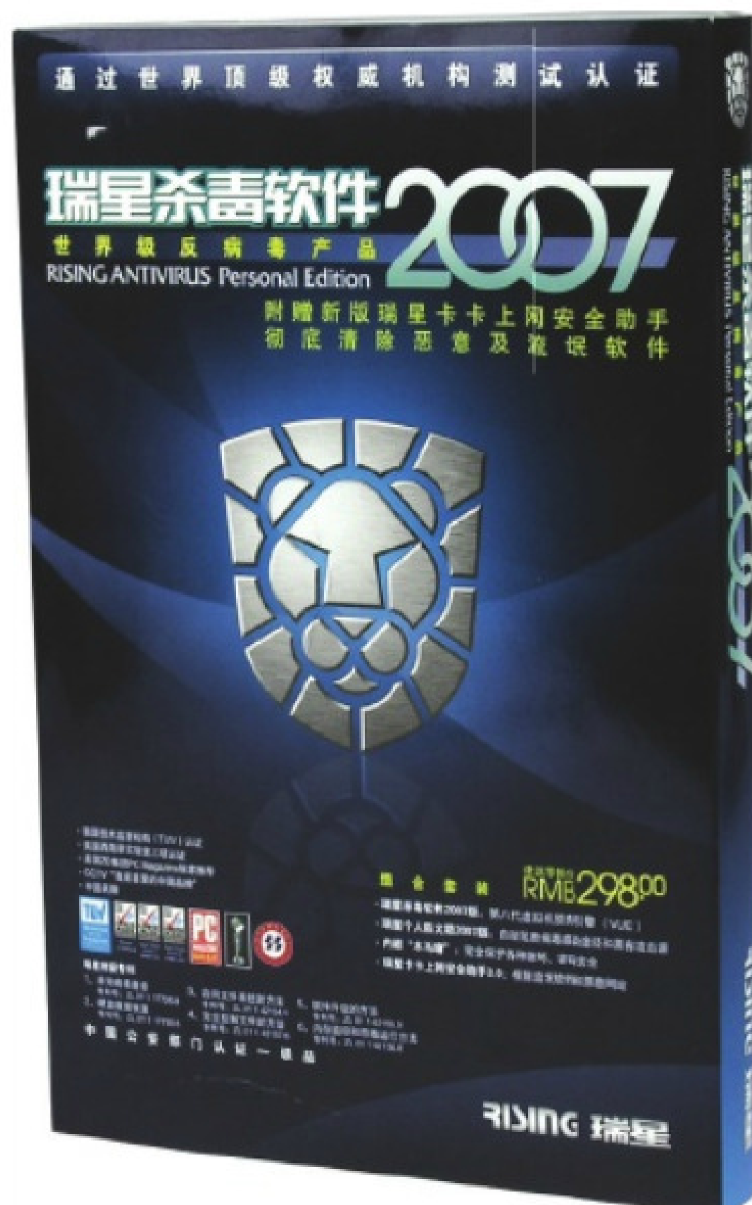




俗话说“十年磨一剑”。《金山词霸2007》专业版在内容和功能上的进步是比较大的，特别对于专业词汇的解释非常丰富，用户不需要拿着大部头的词典翻阅，输入单词或将鼠标放在单词上即可得到解释。虽然产品的主体是《金山词霸2007》专业版，但实际上金山软件推出的10年大礼包包括了旗下大部分优秀的软件产品，是非常超值的套装。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆



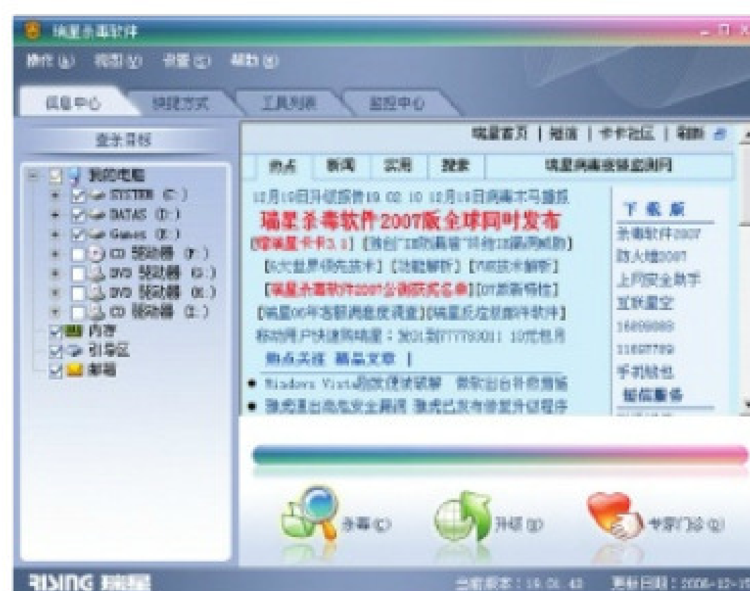
安全卫士——瑞星杀毒软件2007

■晶合实验室 Mu

按照惯例，安全类软件每年都会更新大版本。瑞星杀毒软件却是国内三大杀毒软件里最后送达我们评测室的产品，原因是其进行了长时间的测试版公开下载测试，可见其对新版本的重视。

厂商：北京瑞星科技股份有限公司
上市状态：已上市　售价：298元
咨询电话：010-82678800
附件：使用手册、安装指南
推荐：一般电脑用户

可能出于与Vista接轨的目的，瑞星杀毒使用了Vista风格的界面，在查杀功能上也有较大的改进。《瑞星杀毒软件2007》采用了新的脱壳引擎，在处理变种病毒时有更高的准确率，同时减小了系统资源占用率。另外，新版本可在系统启动完成前进行病毒查杀，可清除那些植入系统底层的顽固病毒。



由于流氓软件泛滥，而又不属于病毒范畴，《瑞星杀毒软件2007》附带了《瑞星卡卡上网助手》3.0，可有效清除并抵御流氓软件的入侵，还有系统清理等功能，确实是一款好的系统维护工具。



瑞星杀毒软件系列一直以来占据着国内杀毒软件市场的首要位置，2007新版在功能和速度上都有所提高，而增加的卡卡上网助手也能很好地对付日益增多的流氓软件，对于用户是个不错的选择。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



双引擎大动力——PC-Cillin网络安全版2007

■晶合实验室 Mu

PC-Cillin是一款老牌的杀毒软件，几年前开始进入中国内地市场，得到了不错的评价，在激烈的竞争中获得了一席之地。

新版PC-Cillin具有病毒防护引擎和恶意软件扫描引擎结合的双引擎设计，通过不明程序的行为模式进行分析进而判断其是否是恶意软件，对于未知和小范围流传的恶意软件有更好的识别能力。自带的双向网络防火墙能有效防止网络上的恶意入侵，数据防窃功能在用户设定私密数据后能阻止在未经用户许可的情况下将其发送到网络中，当然还有实用的防网络钓鱼欺诈及反垃圾邮件等功能，防护非常全面。



厂商：趋势科技（中国）有限公司
上市状态：已上市
售价：399元
咨询电话：021-61006656
附件：入门手册、快速入门卡
推荐：一般电脑用户

PC-Cillin网络安全版实际上允许同一用户最多3台计算机使用同一序列号，并可同时升级更新，实际上可看成是家庭版本，而且365天24小时全球同步的病毒库数据保证了更新的及时性；万一更新失败可恢复以前状态进行正常工作，从多方面来保证计算机在软件防护下的安全状态。



PC—Cillin网络安全版能在三足鼎立的中国内地杀毒软件市场获得一席之地，本身就足以说明其防护质量是得到内地用户认可的。新版本在操作方便性上有所提高，是用户不错的选择。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆


激战
GUILD WARS
一战成名
百年战争、两个阵营、
万家公会，烽火十八城！英雄造时势！
越抢越精彩！
你和你公会首先要选择愿意效劳的阵营，还要与其他同一阵营的公会缔结同盟，
万家公会共同为了所属的阵营攻城掠地、划分领土，改变地图的疆域界限！为了
你的公会与同盟而战！
the9 第九城市
gw.the9.com
Guild Wars®、Guild Wars Factions和所有相关的标志和设计，以及NCsoft®、内嵌的NC标志和所有相关
的标志和设计都是NCsoft的商标或注册商标，版权为ArenaNet所有，保留有所有权力。
NCSOFT
ARENANET

体验

提示！

我需要更多的提示！

我坐在银锭桥头一家昏暗的酒吧靠窗的位置上，看着外面夜色渐浓的天空中开始泛起雪花，不禁诅咒起这个游戏脚本的设定者来。

游戏？

没错，是游戏，一个所谓的真人角色扮演游戏。我在这个任务的脚本中被设定为一个组织的特工人员——一个在角色扮演游戏中并不常见却相当俗套的职业。根据我所在的组织发到我手机上的任务简报，组织中有一个被怀疑是叛徒的家伙今晚9点会在这家不起眼的酒吧里和组织的死对头（当然也是设定上的）进行情报交易，而我的任务是取得双方进行交易的证据。完成任务的条件是用手机将双方交易时的情景拍摄下来，并用彩信发回到组织的服务器上。

这听起来相当简单。

然而我已经枯坐了一个多小时，也没见到任何类似RPG中带有明显剧情需要特征的人物出场——一般这类人物出场，游戏场景都会自动切换为不可控制的剧情模式，双方交谈内容会自然而然显示在屏幕上，根本不需要我操心，但显然这在现实世界里行不通。我又一次环顾四周，这家门可罗雀的酒吧里活动的人物除了我，还有邻桌的一对男女，以及一个梳着两条不合时宜的辫子，颈上绕着红白相间的毛线围巾，独自坐在吧台前喝着长岛冰茶的胖女郎——她是这家酒吧的钢琴手。当然，还有吧台里满面愁容的酒保——那张脸活像在标本室的福尔马林溶液里泡过一样，五官抽搐在一起，一眼看上去就是个一辈子都将倒霉透顶的人，这让我怀疑他刚刚给我端上来的香草味伏特加是不是从泡他的溶液瓶子里打上来的。

出于任务需要，我决定先调查一下那一男一女的谈话内容。我当然不可能像在RPG中一般大模大样走到两人面前狂按空格键，两人的告白便在我面前一览无余，这样一定会被人当成神经病，说不定那个戴着巨大耳环的女人会尖叫着跑出去叫警察。所以我只能低着头，边喝酒边侧耳听两人的谈话。当我听到女人故意提高嗓门对男人说：“我家就在这附近，谢谢你的邀请，不麻烦你了”，而后看见男人涨红了脸之后，我意识到这对第一次见面的男女之间的谈话内容对我来说毫无价值。

我看了下表，已经22点30分了。我一边继续诅咒脚本的设定者和那该死的交易双方，一边准备发信息给组织负责



■本刊记者 龙猫

人，问他是不是情报有误，或是我还有什么剧情没有触发。正在我掏手机时，吧台前的女子突然站起身来，径直走到钢琴前坐定，摆好乐谱，开始弹奏一首曲子，全套动作十分连贯而又机械，完全如同预先设定好运动路径一般。比起她为什么在几乎没什么客人的时段还如此敬业，我更感兴趣的是她弹奏的曲子。一个生意惨淡，且酒保长相更为惨不忍睹的酒吧里的胖女钢琴手竟会弹奏植松伸夫的Coin Song，这让我大感意外。更让我意外的是每次在曲子的关键处她都会弹错一个音符，这显然是故意的，因为即便是外行，也能找准一个合适的音让曲子显得不那么突兀，但胖女钢琴手却始终充耳不闻。一曲终了，她合上钢琴的盖子，蒙上防尘罩，走下钢琴台。在我转过头继续发信息时，她又折了回去，掀开钢琴凳的坐垫，把乐谱塞进去，拍了两下，接着回到吧台，穿好大衣，头也不回地出了酒吧，消失在雪夜的桥上。我发现邻座男子的目光也随她移到了门口，接着又移回钢琴台。

Coin Song出自《最终幻想6》，《最终幻想6》是典型的RPG，而我正在玩一个RPG。

难道是这家伙？

我心里一阵窃喜，这么长的一段剧情啊，总算没白等！我装作发信息，把手机设为静音，用摄像头拍下他的脸，接着等他下一步动作。他还在有一句没一句地和女人调情，没有一点异样。正当我开始犹豫要不要先去调查一下钢琴凳时，男子突然起身，我也差点跟着他站了起来，却看见他走进洗手间——啤酒喝多了。

我的耐心已经彻底到头了，我站起身，走到钢琴前，趁酒保走进里屋收拾桌子的时候掀开垫子拿出乐谱。果然，那首乐曲中的几个音符被红笔涂抹得惨不忍睹。我正想仔细看个究竟，却被突然响起的手机铃声吓了一跳。

是组织的负责人。

“啊啊”，他说，“实在抱歉，我们的情报人员搞错了，他们根本没去过那个酒吧。我这边了解到他们已经于两个小时前在定慧寺附近一家肉饼店完成了交易，真是不好意思害你白跑了一趟，赶快回家吧，明天把的票拿给我报销。”“可是我已经……”目瞪口呆的我话说到一半，不知该怎么继续描述我现在的状况。“你已经什么？哦对了，由于对方不肯交出我们的叛徒，所以我们最终决定以枪战的形式与他们进行武装对决，地点在石景山国际雕塑公园，明天下午1点半，你早点去熟悉场地，埋伏好自己。收线了！”

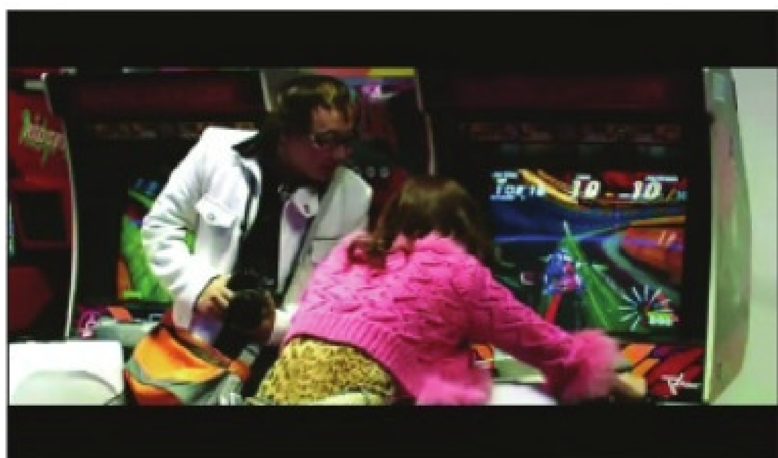
……

人人都爱玩游戏！

我没撒谎，也没胡编乱造，这个“真人角色扮演游戏”是真实存在的——而且绝不仅仅是简单的Cosplay。在国外，很早就有这种游戏模式，玩家可以某种自己希望体验的职业（比如FBI探员）加入相关的游戏组织，在严格遵守游戏规则的情况下接受调查、取证等任务，从中体会到角色扮演的乐趣。而在中国，这种游戏方式也逐渐开始走入玩家的视野。


任天堂的新一代次世代主机Wii把体验型游戏带进了人们的家中

国内这款所谓“真人角色扮演游戏”便是本刊曾多次介绍的，由北京时代美兆数字技术有限公司开发的“Majoy真人实景数字游戏”，而前文中的场景只是整个游戏体系中“全时游戏平台”的一部分。用这套游戏体系的提出者，时代美兆数字技术有限公司首席技术官茅侃侃的话说，全时游戏是“基于解谜、寻宝和实景对抗”的城市角色扮演游戏，用户可通过手机平台和网络平台在现实中接受任务、进行分析，并与其他玩家互动的游戏模式。游戏把我们生活的城市作为一个虚拟现实世界，将城市按照东南西北划分为几大势力的控制区域，玩家在注册时根据自己的位置和意向选择加入一个势力，即可开展自己的“真人RPG旅途”。


不过和家中娱乐相比，
这种街机更能带来体验的快感，
比如有机会结识漂亮姑娘

将传统形式上的PC或电视游戏实感化、体验化，是Majoy这类“真人游戏”的既定目标，而为什么是RPG这一形式？茅侃侃说，这是因为RPG相对具有更强的操作性，且更易引起玩家的共鸣并融入其中。如果从游戏角度来看，所有形式的游戏都是RPG的变种，无论ACT、SLG还是AVG等，玩家都是在各种游戏中扮演着各种各样的角色。在现实生活中，人们从事着各种职业，经历着各样的生活，也无不是在各自扮演不同的角色。而从经济学角度来说，RPG是体验经济的一种，人们以相对较小的代价去体验多种生活或职业感受，并由此形成产业，带动经济的发展，正是体验经济所极力推崇的“将经历商业化”的经济模式。就像电影《甲方乙方》里的“好梦一日游”，书摊老板想当一天巴顿将军、嘴巴不严的四川厨子想体验一下“打死我也不说”的英雄气概、大款想做“受苦梦”、明星想做“普通人梦”，这正是一种典型的、将电子游戏线下化的角色扮演体验。这正所谓，人人都爱玩游戏！



甚至像中间这位这样被围攻……


当然，如果不小心，
很可能会变成这个样子

按照茅侃侃的计划，全时游戏平台将在2007年3月左右开放，届时玩家便有机会像前文中所描述的那样进行接受任务、在城市中搜集线索、推理解谜等活动，而坐落在北京石景山区的国际雕塑公园则是几方势力谈判破裂，或是分赃不均后进行武装对抗的决斗场——一个集无线、蓝牙、激光射击等技术于一体的高科技战场，给玩家最直接的战争体验，也是本文着重介绍的部分。







红外触点套装由12个红外触点（头上4个，身上8个）、蓝牙适配器、振动包等组成，一旦触点被打中便会将信息通过蓝牙反馈到PDA中，随之产生振动并从PDA中收到语音提示。



头盔是保护性装备，保护玩家的头部在行动过程中免受伤害，同时用于挂载红外触点和阵亡指示灯（玩家一旦阵亡指示灯便会亮起，武器系统随之失效）。



战术背心主要用于挂载红外触点、振动包、PDA、对讲机等战术工具。



战术手电一般在夜战时经常用到，除了照明外的另一重要功能是进行暗号联络。不过要小心暴露目标，另外暗号千万不要记错，否则……



对讲机用于队友之间即时联络，汇报位置及布置战术等。如果你知道了对手的频率……



很酷的战术腰包，主要用于携带体积较小的随身物品。不过关键道具，如PDA等最好不要放在里面，否则需要紧急补血或装弹时掏不出来就傻眼了。



PDA是游戏过程中的核心道具，通过蓝牙与玩家集成了蓝牙适配器的枪械和带红外触点的战术背心相连，同时利用WiFi技术和后台服务器相连，从后台下载相关的任务包以及子弹数量、自身状态、杀敌数量、地图、任务完成度、网络状态等信息，并完成补血、玩家之间传递物品、上子弹、同任务节点对接等功能。



这位全副武装，长相酷似《Matrix》中墨菲斯的老兄身上穿着的便是Majoy实景对抗的全套装备。Majoy的实景对抗部分采用激光对抗武器、游戏后台、无线通信等技术构建，每套装备由激光仿真枪、带红外触点的服装、PDA、对讲机、护具以及战术工具等组成。



分布于公园各处的战术节点是实景对抗游戏中另一个最重要的组成部分。节点的主体部分是一台带触摸屏和无线网卡的计算机。节点是确认玩家的任务行为及完成任务的终端设备，玩家需要通过PDA与节点交互来完成炸弹安放、阵地攻守、运送宝物等模拟任务，同时本阵营的节点也是玩家的补给、复活点。当玩家弹药不足时，可通过PDA与节点交互，在界面上通过功能操作完成弹药的补充。当玩家在游戏中的生命值为零时，也可通过交互用复活功能重新进入游戏。玩家只需将PDA的红外线接口与节点对接即可占领节点，而抢回节点则需在对接后回答问题，答对一定数量方可夺回。“这些问题五花八门，”茅侃侃说，“我也答不出几道题。”



护膝和护肘是保护性装备，用于保护玩家的肘关节和膝关节，同时增加单膝跪地或卧倒射击时的舒适度。



激光仿真枪中集成了主控芯片、红外发射器、蓝牙适配器及电池、振动器等装置，射击时会发出模拟枪声并产生振动。有效射程约50米，装弹容量为30发。

登陆战场



前来Majoy体验的人数量不少，比如站在最后这位带着期待目光的老兄。毕竟，无论是场地还是政策限制，想在北京城里痛快玩一次“枪战游戏”的机会都少之又少，装备正规、仿真程度高的更少。Majoy的出现则给一些准“军事迷”们创造了这样的机会。体验经济所创造的产值，完全来源于消费者对这一经济模式的认可，以及符合这一经济模式的消费项目本身所具备的吸引力



把子弹和生命值转化为代码，这是个相当有创新精神的尝试，PDA和各种无线通信技术的引入，使人多少产生一些高科技战争的感觉。把科技和冰冷的武器结合在一起，让战争（当然是模拟的）显得不那么冷冰冰的，而且对周围看热闹的人来说，你随时拿出一部掌上电脑查看信息，总会显示出一种高深莫测的感觉——不过用PDA上子弹补血的确显得繁琐了点



没有伤害、没有污染、没有硝烟，纯绿色环保战争，一把枪充满电大约可以连续使用3小时。3小时的战斗，已经足够使人筋疲力尽了





Majoy的军火库。码得整整齐齐的武器，颇有正规军队的风范，使玩家从进门起就产生强烈的代入感。目前武器以AK-47和M16为主，这些武器均由发射BB弹的仿真枪械模型改装而成，质感和重量都十分优秀。Majoy保留了模型的电动部分，加入蓝牙适配器、激光发射器等设备，成为名副其实的“激光枪”



虚拟环境下的游戏是很难感受到寒风吹在耳边却因满头大汗而口干舌燥的感觉，士兵乙：“求助！求助！守护基地节点的是谁？我们急需子弹和血包，要坚持不住了，赶快传送过来，听见没有……什么什么，都挂了？”

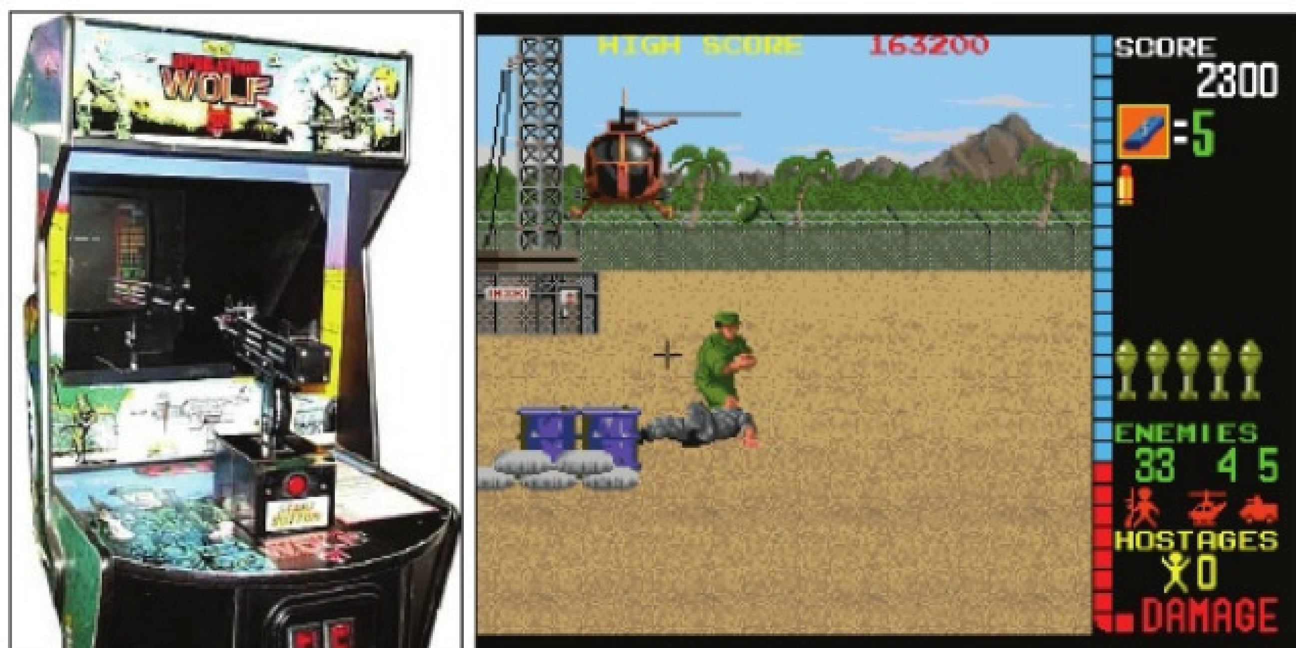


战斗起来相当威猛的大块头，如果真上了战场肯定能以一当十。好在他在游戏环境下不用担心左撇子的拿枪姿势会使弹出的弹壳把自己眼睛打伤。不过，他的眼睛似乎已经被自己的帽子遮住了，这才是真正的“盲打”……

Majoy的技术原理：玩家的枪械通过内置的蓝牙适配器与同样集成了芯片、蓝牙适配器、红外触点的头盔和战术背心及核心道具PDA相连接。PDA利用WiFi技术和覆盖整个雕塑公园的无线网络相连，玩家对抗时产生的射击和中弹等信息由枪械、战术背心传递到PDA上，再经PDA实时传送到后台服务器，继而再从服务器反馈到各个玩家的PDA上，实时显示玩家状态、子弹数量、任务等信息，并实现补血、复活、装弹、传递物品等操作。

从光线枪到Matrix——虚拟世界的真实进化论

电子游戏是什么？电子游戏就是用一串串代码开辟出一个说大不大，说小不小的虚拟空间，玩家以各种各样的身份，遵守相应的规则在这个空间中活动。怎样把这个虚拟空间变得真实，是游戏制作者们几十年来一直在追寻的目标。



《野狼行动》，世界上最早的虚拟体验游戏之一，它风靡全球的秘密并不是震撼的声光效果，而是那把乌兹冲锋枪



所谓真实，不仅是游戏画面、声光效果等表象化部分的真实，更是如何将虚拟世界用实体化、现实化的形式表现出来。于是不仅CPU、显卡等硬件机能在不断攀升，为我们带来更加流畅的显示速度和绚丽逼真的画面效果，越来越多的仿真体验游戏外设也随着这些硬件机能的进步而不断改进，向愈加真实的方向发展。我们把这种通过可营造虚拟现实效果的电子设备，以实现对真实环境进行模拟体验的游戏定义为“虚拟体验游戏”。家用机上的光线枪、赛车方向盘、跳舞毯，以及街机厅的大型模拟机和虚拟头盔显示器等均属于这一类型。和Majoy等完全由真人在真实环境下实现游戏过程的游戏不同的是，由于游戏仍是在虚拟环境下进行的，只是利用仿真设备提升了玩家身临其境的体验感，所以这种游戏形式在本质上仍属于传统电子游戏。



任天堂红白机上的光线枪，让玩家第一次在家任天堂红白机上的光线枪，让玩家第一次在家里尝到虚拟体验游戏的甜头

还记得FC上的光线枪，还有《打野鸭》《西部枪手》等这些耳熟能详的游戏么？玩家们只需借助一支简单的光线枪，就可获得对猎人和西部牛仔等角色的体验，这便是玩家们较早接触过的虚拟体验游戏。1987年，TAITO公司推出了震惊整个游戏界的街机光线枪射击游戏《野狼行动》，身临其境的第一人称作战模式、震撼的声光效果让人们耳目一新，而最具魅力的自然是屏幕前那支手感质感兼备，且带有力反馈功能的仿真乌兹冲锋枪了，正是它开启了虚拟世界真实化的一扇大门。而后来带有投影显示、立体眼镜和振动座椅等功能的赛车、飞行模拟类游戏更将这种虚拟体验游戏发挥到了极致，随着自己胯下的摩托车左摇右摆，或撞车、或被导弹击中，当座舱发出的巨大震动令你感到心惊胆寒时，你想不产生代入感都很难。


这是专为极品飞车设计的模拟驾驶舱，坐在里面开车的感觉和在电脑前按键盘显然不可同日而语



后来，跳舞机、吉他、鼓，甚至DJ模拟机的出现更丰富了虚拟体验游戏的种类，使这一游戏形式不再拘泥于对武器和交通工具的模拟，而是越来越向生活化的方向靠近。几年前国内兴起过一阵跳舞毯热潮，无论男女老少都买一块回家蹦，连电视台都开始播放



玩家将这种被称为“Bodypad”的电子游戏设备的传感器安装在膝盖、肘部和手掌等部位，并配有一条负责传递信息的腰带，即可用真实的动作控制游戏

如何使用跳舞毯健身的节目，虚拟体验游戏对生活的影响由此可见一斑。

任天堂的Wii是又一个划时代的虚拟体验游戏产品，偶尔给人刻板印象的任天堂，其实永远是一家充满创新精神的公司——这种创新不仅来自于对新领域的开拓，更多是通过对以往游戏类型的重新包装，使其以新的形式展现在人们面前。Wii上的游戏在其他游戏平台上都是再普通不过的动作、射击和运动类游戏，但经过任天堂对游戏机本身的重新包装和游戏形式上的变向思维，使玩家和屏幕上那个遥不可及的虚拟世界之间的距离被瞬间拉近。这不仅是一次了不起的尝试，更有可能代表了今后电子游戏的发展方向，即实体化、真实化。拿运动游戏来说，玩家完全可在家通过网络和远隔重洋的对手进行诸如乒乓球、网球一类的较量，而不用为天气和场地问题担心——当然，双脚接触到大地的感觉也非虚拟体验游戏可轻易给与的。

电子游戏将向虚拟体验游戏的方向发展毋庸置疑，如何获得最大的真实性永远是游戏厂商在苦苦思索的未来之路，但无论是光线枪、驾驶模拟、跳舞、打鼓、DJ、虚拟头盔，





Wii的出现将虚拟体验游戏带入了一个新的境界。你已经很难区分它究竟是一台游戏机，还是一个多环境模拟设备


在虚拟游戏世界里，是体会不到像这样短兵相接场面的，也不会遇到真实世界中存在的种种变数



难道这才是虚拟体验游戏的最终进化状态？

或是Wii，都无法摆脱玩家永远无法真正置身于虚拟世界之内这一核心问题，这也是虚拟体验游戏和真人游戏最本质上的区别。至于今后是否会像电影007或《X战警》中那样利用全息技术营造出一个完全拟真的、可完全置身其中并与之产生互动的虚拟环境，或像Matrix般通过物理手段直接将大脑连入网络，使人真正在大脑中产生与虚拟世界的互动——也许这才是进化的最终形态。当然，至于有多少人愿意在自己的后脑上开洞，就另当别论了。

体验未来!

茅侃侃听说我要拿他的Majoy做样板来写这篇专栏，便一再对我强调，和市面上的匹特博彩弹射击和真人激光CS不同的是，Majoy的真人实景对战游戏不仅装备和技术含量上要远远高于前者，而更重要的是，Majoy强调的是“角色扮演”，而非一味的对战。实景对战只是Majoy全时游戏平台的一个分支部分，既可独立运行，也可作为城市游戏平台的一个特殊节点任务的一部分存在。全时平台开放后，Majoy将增加城市中的寻宝、解谜、悬赏等任务，并开放家族和副本系统，这一切都与网络角色扮演游戏无异，只是Majoy采用的是线上线下，PC、PDA、手机等多种平台相结合的方式进行运营。游戏玩家可随时通过手边的终端接受或发出任务，任务集主线剧情、推理解谜、城市线索搜集等于一体，而实景对战则作为决斗场。玩家在执行任务的过程中，在城市与实景中产生互动，利用各种提示和线索完成任务。



Majoy规划中的主题体验中心，看起来很像《最终幻想7》中的神罗大厦遗迹——毕竟雕塑公园里的场景太单一了

可以说，未来的游戏将向两极分化的方向发展。一类是传统的PC或电视游戏机上的RPG，但随着任天堂Wii等带有体验性质游戏机的出现，也预示着传统RPG也将逐渐向实感体验方向过渡——这是一个进化的过程，一如RPG从早期的纸牌形式发展到今天一样，越来越向拟真的方向行进。在传统电子游戏的世界里，玩家只能按照程序事先设定好的步骤完成任务，无论设计者怎样强调游戏的开放性和自由度，玩家仍然只能在事先划定的范围内产生互动，即使是自由度相对较高的网络角色扮演游戏也同样面对着这个问题。而另一个发展方向则是以Majoy为代表的真人体验型游戏，以人和真实世界为主体，在现实世界中进行互动，完成各种任务。和传统电子游戏对真实、自由度、开放度的不断追求刚好相反，由于现实世界从理论上来说是一个完全开放的场景，而且作为游戏主体的人的行动会受到各种外在因素的影响。因此真人世界的角色扮演游戏力图使人的活动虚拟化，在保证自由度的同时尽可能将参与者的活动范围限制在最小，或者说最合理的一个范围内。举例来说，在真实战场上可以抢夺对手武器或进行肉搏，而在Majoy的实景对战游戏中是绝对不允许的。只有限定了人的活动范围，才能让游戏更加公平有序地进行下去，而且在限定了一定范围后，玩家玩游戏的代入感也会更加强烈，在有限的条件下完成任务不仅会使游戏本身显得更加有趣，也会让玩家获得更多的成就感。



全套电子化装备的玩家，未来的游戏会不会都是这个样子？

末了，Majoy策划总监胡磊对我说，目前他们在广泛征求意见，初步打算在全时游戏平台推出的初期融入一些更具备趣味性和游戏性的内容。这些内容也许比较简单，甚至比较俗，却更容易让玩家融入其中。他说，如何吸引玩家，如何保持游戏的粘性，对这种体验类游戏而言是最重要的。”“比如”，他问我：“到时候如果全时游戏平台开放，你会玩么？”

我想，应该会的，无论如何，我都应该搭上这班车，体验一下这种代表未来的游戏形式不是？



我么……我倒是希望未来的游戏体验可以更真实，更信手拈来。可如果真实到《Matrix》一般分不清虚拟和现实了，恐怕也不是什么好事。角色扮演也有自己的范围，我如果这身装束出了雕塑公园，首先会被街上人指指戳戳，然后被公安局带走盘问，再被送到安定医院——这都是难说的事！

2006年12月6日，在由中国软件行业协会游戏软件分会（CGIA）主办，中华人民共和国信息产业部、文化部、科技部和中国消费者协会等共同参与的“2006年度中国游戏行业年会”上，作为完全由国人自主研发的、具有独立知识产权的高科技数字游戏，Majoy真人实景数字游戏由于紧贴这次大会的“创新、创意、创造”三大主题，被评为金手指“年度最佳创新游戏奖”。人大常委、中央文明办、团中央、文化部、科技部、信息产业部等相关领导出席了本次游戏行业年会。



The End

这次的任务很无厘头，是调查一部电影的名字。我之所以接这样一个无厘头的任务，一个原因是完成任务的奖励很吸引我：一张主演这部电影的明星下一部新片国内首映式入场券；而另一个原因，则是因为这次的任务地点还是银锭桥那家酒吧——我怀疑组织的负责人是不是收了那位福尔马林酒保的回扣，三番五次把我们往那个地方塞。不过，我倒想再去会会那个会弹Coin Song的胖女郎，想去听听这次她有什么令人眼前一亮的新花样。

我不想漫无目的地大海捞针，先在PC端的任务平台上使用了一个提示道具——经过提示，电影名字中有两个字是“威龙”。到底是《铁甲威龙》《宇宙威龙》《威龙猛将》，还是别的什么“威龙”？我只有一次回答的机会，所以，我只能选择谨慎。

酒吧仍然门庭清冷——这丝毫不令人奇怪，冬天跑到后海逛酒吧的人本就少得可怜，何况是这么一家位置不起眼，酒保长相又颇为抱歉的小旮旯。我进了门，坐在上次的位子，照例要了一份香草味的伏特加。在我等酒端上来的时候，瞥了一眼钢琴台，胖女郎不在，只剩下藏在防尘罩下的钢琴透出冰冷的气息。我走到吧台前，才发现酒保已经换人了——从进门到点酒我都没抬过头，竟过了这么久才注意到这么一个重要信息。这家酒吧终于要峰回路转，否极泰来了，我心里暗说。

我突然想起上次那张被涂改的乐谱也许还塞在凳子的坐垫下，虽然是无关紧要的东西，但拿来研究一下也未必是坏事。我走近钢琴，坐在凳子上，假装等我的酒，一边悄悄在坐垫下摸索。很快，我就摸到了一张，也是唯一一张单张的纸。这张纸看上去像是从一本书上撕下的，质地相当硬，像是什么的封面。纸的一面是Coin Song的乐谱，那些被红笔盖住的音符仍被夹在红色油墨和纸张之间。我把纸翻了过来，原来这是《最终幻想6》原画集的封面。我发现如果把纸对着光亮的地方，就可隐约看见背面被红笔涂掉的简谱……看起来像个电话号码，如果把所有的8、9、0分别用升调的“1、2、3”代替的话。我把它输进手机，犹豫一下，按了拨通键。

接通了！

可没有人接听。

在响过数声，我正要挂断电话时，电话里突然响起了说话声：“你好，我是张敏，我现在不在家，请在听到‘滴’的一声后留言。”

原来是录音电话。

我失望地把手机挂断，放回口袋。

等一下，她叫什么？张敏？和那个红极一时的香港女演员同名！

我马上用手机登录Google，搜索关键字“张敏+威龙”，得出的结果有两个，分别是《逃学威龙》和《漫画威龙》。

究竟是哪一个？

乐谱……《最终幻想6》原画集……原画集是天野喜孝的作品，而天野喜孝被称为漫画大师，一定是《漫画威龙》，不会错了。

我打开手机上的任务平台，输入《漫画威龙》，发送。过了一会，我收到回复，只有两个字：恭喜！

我把酒钱放在吧台上，拿过杯子一饮而尽，在新酒保诧异的目光中推门而出。我走到银锭桥的中间，又拨通了刚刚那个电话，在“滴”的一声过后，我说：“Hi，谢谢你，我是周星驰！”

有时我的一些朋友常常会久久地走过来问我："你不想拥有北京饭店在1980年那年后厨所有蔬菜的速冻样品么？"或者"你不是一直想要一套有5种粗细度每种分为12色的假发套么？"我照例出于客气而表示惊讶，然后他们通常会带着满意的微笑说："网上有卖的。"

在鄙视他们之余，我也会胡思乱想，想想自己真正想要的是什么，而网络能帮我实现这个梦想。可我能想到的都没有下面你看到的内容更让人无话可说。网络是个无限大的跳蚤市场，我们刊登这篇文章，并不是为了鼓励这种疯狂的行为，希望各位明白。

买有体香的PS3，请上网！

■本刊编辑部 生铁

如果你突发奇想，要买一台被不知名女孩的肌肤贴过，并且手柄被她的玉手抚摩过、余香犹存的PS3，玩起游戏来会不会更爽呢？

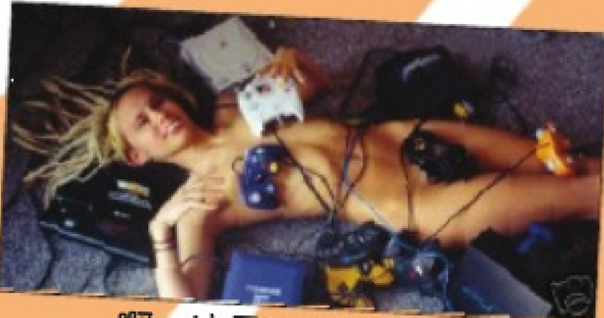


拜托，我说的是"不知名的女孩"

如果为了体会这种特殊的感受，你愿意多花一些美元么？

凡是犹豫了一下才能明确回答我问题的，都可以证明，并非只有明星的身体才富有魅力。

在谈PS3的销售情况之前，我想先提一下网上购物。笔者也曾成为一家网店的老板，但是我人生第一次的从商经历，就在彻底的凄惨失败中结束了。我记得我从家里找出了很多稀奇古怪的东西，然后费尽力气粗通摄影，把要卖的玩意摆在尽量干净的背景下，架好相机拍了一天，最后写上充满诗意的产品介绍，仍然生意惨淡。



啊，这是在卖PS3么？



这就是那台被美人枕靠过的PS3，有卖家签名为证，559美元的产品，最后竞标价高达850美元！买家不仅不觉得亏，还留言称赞卖家说：Thank you it's way cool so are you for the AAAA+++ transaction

我想我下海失败的首个原因，是我卖的东西并非奇货可居，其次是我不愿成为一名黄牛党，第三个原因，是我思想保守。我没想到，我卖的东西放在一个干净的背景下，还不如摆在一个女孩光溜溜的肚皮上。

日本的PS3在日本当地时间2006年11月11日上午7点正式发售，比北美出售的时间要早6天，但同样引发了热心玩家的排队狂潮。

而在北美地区，情况同样疯狂，SCEA高级副总裁Dave Karraker在11月29日对新闻媒体表示："自11月17

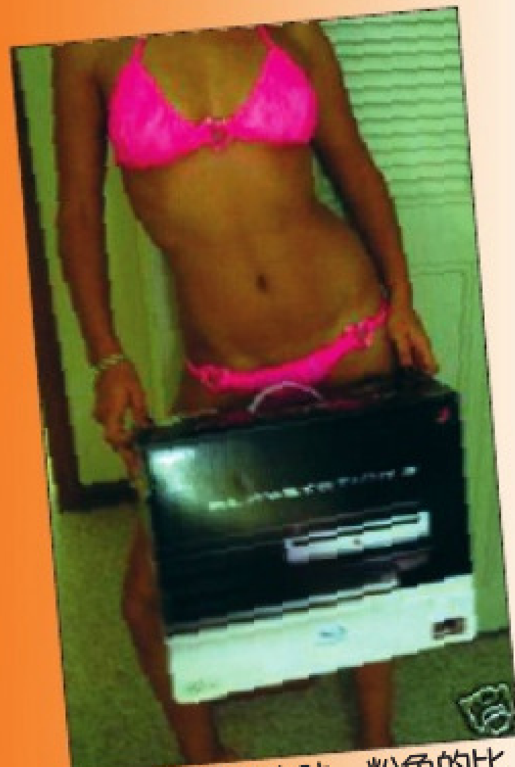


这是PChome网站上发布的11月11日日本玩家排队的照片，他们当中的大部分人是从10日的早晨就开始在这里排队了

日开始在北美地区贩卖的PS3主机已经全部售完。” 索尼计划2006年底以前在北美地区出货100万台。PS3的热卖甚至还带动了PSP和PS2的热卖。

不过，这排队不是白排的，苦也不能白吃。北美玩家中率先购买到PS3的人开始充当起黄牛党的角色，他们在eBay上各出奇招，开始销售自己的主机。

没错，你在前面看到的裸体大叔和被各种碍事讨厌的游戏手柄缠绕的妹妹，就是PS3玩家为了高价推销自己的PS3



黝黑的沙滩皮肤，粉色的比基尼……啊，即使不看脸，这台PS3也值得花上779.95美元来购买啊……



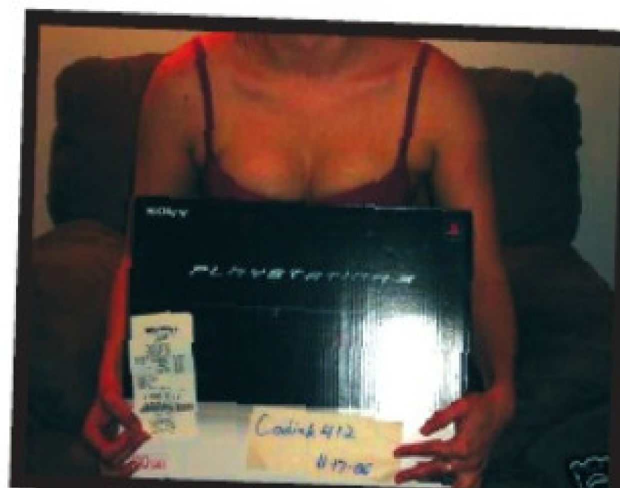
这个MM则反其道而行之，坦诚露出自己的真容，不过一口价1150美元却很难让人接受

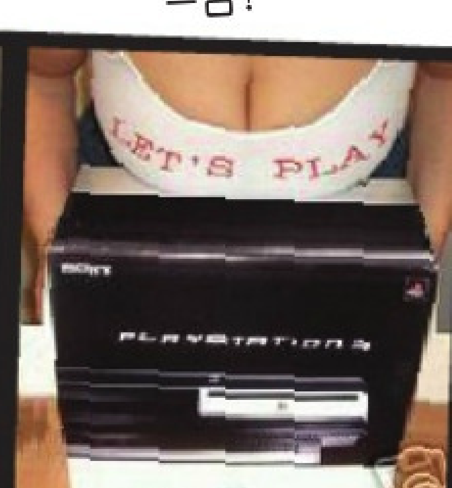


这个虽然露得不多，但装束最精致，也同样可以吸引那些精力过剩的男性大猩猩买家，好吧，这台PS3被以910美元售出，哦，天啊，我也要买一台！



亚洲MM。我认为这张照片如果存在我的电脑里，我妈妈真的会以为我学坏了







只露出身体某个乏味器官来推销贵得要死的PS3，只有美国人才有这么缺乏审美的想法



不排除买家中有对狗有兴趣的……这些黄牛党真是什么都想到了啊！



有喜欢幼童的么？请来买我的PS3



这些卖家相当失败，我不知道他们到底还想不想卖掉自己的PS3

而拍摄的产品宣传图！厉害吧？同样大施肉身战术的卖家还有很多呀。在看图之前，先告诉大家，60GB的PS3行货价格是559美元。来看看这些卖家如何狮子大开口吧！

关于PS3的销售，在网络上的故事还有很多。例如，有人用3台PS包装成PS3来卖，居然还有人中计，而在欧洲，玩家连买黄牛党机器的机会都没有，因为欧洲的PS3销售延期了。

要说起这些黄牛党来，最可笑的要数一个ID为kusakay的北美玩家了，据说这个波士顿青年在BestBuy排队两天后终于得到了PS3，然而大概由于他太疲劳了，所以在他回家登上eBay准备以竞拍价格将他价值超过1000美元的PS3套件卖掉时，他却误把价格定为了“一口价”0.99美元。哈哈，一位ID为geeqnastie的玩家迅速接受了已经困得不像样子的kusakay的恩赐。真是成也网络，败也网络。



这张猫咪的是给我感觉最好的黄牛照，它后面的电视里还有《光晕2》（Halo 2）的开头画面



kusakay的PS3套件照片



这是kusakay辛苦排队购买PS3套件时的照片



在留言栏大谈拍卖事宜，这里却成了一口价！

换客——交换出来的新乐趣

■北京 李剑峰

在传统经济学的教材中，在谈到钱的产生时，必然会对“物物交易”的不便利做一番详细描述，这个故事是这样讲的：假设我们的大渔夫有一天突然觉得即使经常在海上劳作，但上陆时还是需要有一双体面的鞋——可是他只会钓鱼。于是在没有钱的年代，他便满世界寻找能做鞋的人，这个人不光要能做出他想要的鞋，而且还必须喜欢吃他钓的鱼，因为大渔夫只会钓鱼。而恰好我们的小鞋匠就是这样一个人，他正拿着他做的鞋盼望吃上一盘鲜美的鱼肉。

可是，天下之大，他俩何时能相会岂不如同一段美好姻缘一样难以预料？所以他们只能把手里的物品先换成钱，再去购买想要的物品，因为寻找到一个合适的易物对象太过艰难了。

回头审视一下这个过程，以交换步骤的多少来说，只要能顺利找到卖家，易物交换会省事得多。这中间的最关键之处便是得到对方意图的“信息”，不过别忘了，在网络时代，“信息”的寻找难度已经大幅度下降。于是新时代的大渔夫将自己能钓到的鱼的照片上传到网络上，附上一段文字说明，并且同时写着希望能够交换到一双体面的鞋，小鞋匠做了同样的事情。很快，通过网络搜索及专业网站的数据库查询功能，他们在网上相遇了……

于是，在中国，他们被称为“换客”。

“换客”们都换些什么?

绝大部分换客换出的都是自己平时闲置的物品（**图1**），书籍、CD、DVD等看过一次而又不准备收藏的，自然是数量较多的一种，更多被换出的物品则完全是“喜新厌旧”的表现了，例如交换手机、MP3、香水、化妆品等。不过还有更多奇思异想可在“易货”上实现，下面我们就来罗列一二。



图1：从复杂的左框回到简单的右框，这正是网络时代所带来的新生活与新价值。

换品A：“无言的纯牛奶”的一堂手语课（图2）。

这个看起来很阳光的上海男孩是一位聋哑人士，可是他的手语却成了一种换品，他愿意用一堂手语课教学来交换任何他觉得值得的物品。在他的换品说明中提到，他想通过这种方式“让更多的人来了解我的世界”，并且他会将换得的物品捐赠给慈善机构。



图2

换品B：囡囡亲自带你看话剧《清宫外史》第一部《光绪亲政记》（图3）。

这部《光绪亲政记》刚好在这位叫“逃儿宝宝”所在学校“中央戏剧学院”的剧场上演，于是，她以带你去看戏换取她所喜欢的物品。不过，“娃娃胆小，西西……一次只敢带一个人”。



图3

换品C：5区金色平原联盟人类60级女战士（图4）。

这位《魔兽世界》的玩家希望用他的这个账号换取一个5区盗贼账号。在他的物品描述中写着“装备一般，T1还差一件、仓库一大堆垃圾……”。怎么样，这是不是个好主意？如果你想正想从一个网游跑到另一个网游中体验一番，也许还可以跨网游换账号。



图4

换品D：丹麦哥本哈根一所房子的使用权（下页图5）。

这是目前国外流行的“换家”（Home Exchange）中的一个交换品，交换双方可能位于不同国家不同城市，但并不是交换所有权，而只是在一

段共同商量好的时间内的使用权交换。这种交换经常被用于外出旅游（因此又有称Vacation Exchange的），由于不用居住旅馆，无论是在经济还是便利性上，都相当划算。

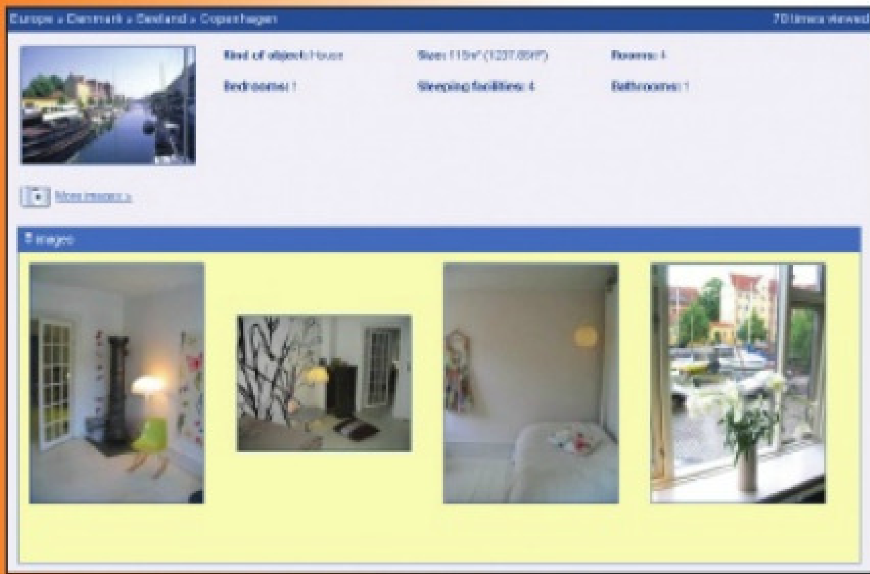


图5

换品E：找个人分享我的秘密（图6）。

这个女生想换取的东西是“灯饰灯具”，不过她用于交换的“物品”却看起来有些蹊跷，来看看她自己的描述：“这是个压在我心底多年的秘密了，每逢想起来我都觉得相当好笑，希望能有个有缘的朋友跟我一起分享”。嗯，看到这里我OIZ了！



图6

……还有更多奇特的换品，比如一本自己写出的日记、一匹骏马，甚至是将自己拿出来交换！当然大多数换品还是很正常的，笔者在此无非只想说明：作为一个换客，你可以发挥出各种想像力，因为“交换”这件事，实在是人生最重要也最基本的一课，我们既然从出生就开始交换，那么还有什么不可以尝试交换呢？同时，你也可以从以上事例中看出：交换其实已经可以脱离物品（包括服务），有时只是满足自己与人交流的需要。

如何做一个合格“换客”？

了解了换客是什么以及能换什么之后，是不是有跃跃欲试之感？下面就以国内起步较早的“易物网”（http://www.comhuan.com）为例，一步步来说明如何交换物品。在以下实例中，换客“剑客如峰”将以自己的藏书《约翰·克里斯多夫》交换换客“天下无双客”的一架野营望远镜。

1.发布产品

在易物网上，你当然可匿名查看别人都在交换些什么，但如果你自己想亲自参与交换，或者仅仅想跟换客们交流，就必须注册一个用户名。因此登录主页后点击右上方“免费注册”，在接下来的页面中填写个人资料（**图7**）。



图7

注册完毕后点击进入网页上方导航栏的“个人管理中心”，在这里可对个人资料、所换物品、个人评价、换友等进行浏览和管理，相信有过淘宝网交易经验的朋友一定不会感到陌生（**图8**）。

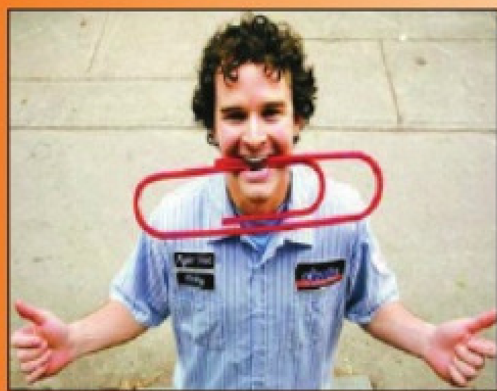
点击“个人管理中心”左侧栏中的“添加换品”，在

国外的“换客”词汇

“换客”这个名词是地地道道的国产词汇，国外对进行易物交换的人并没有一个如此响当当的称呼。对于“易货”一词，英语中也有好几个常用的词汇来翻译：Barter（物品交换，使用频率最高）、Swap（交换，但经常被用于金融业专业词“掉期”一义）、Exchange（交换，常与Barter联用）、Trade（交易，则不是纯粹的物物交换了，有可能会是物钱交换）。目前国外并没有明显借物物交易而大为成功的先例，同时，一些出名网站的人气值甚至比不上目前国内新开的几个网站（或许这的确是中国的优势^_^）。此外，国外很多网站是同时在做“Barter & Sell”，也就是说，你的东西既可换物，也可直接换钱。

两则煽风点火的“换客”新闻

凯尔·麦克唐纳和他的曲别针：凯尔是一个加拿大人，从2005年7月份开始，他开始一个有创意的活动，那就是用一根红色曲别针去换取一些更大或更好的东西。最开始在他的家乡温哥华，他用曲别针从两名女士手中换回了一支鱼形笔；接下来他在西雅图偶遇了一位听说过他事情的反消费主义艺术家安妮·罗宾，后者用一支手工制作的陶瓷门把手换走了他的鱼形笔；然后他依次换得了小烤炉、旧家用发电机、啤酒广告霓虹灯和加满桶的啤酒。2006年2月份，加拿大蒙特利尔的一名电台主持人用雪地车换走了他的霓虹灯与啤酒，从此后他名声大振，交换频率快速上升，之后的流程为雪地车→一次免费旅游→一辆1995年的货车→一个录音棚的使用合同书→一位多伦多音乐制作人的两层公寓的一年使用权→与著名摇滚歌星艾丽斯·库珀一起喝下午茶→电视演员科尔宾·伯恩森在新片中提供的一个演员角色→一套房子。



凯尔·麦克唐纳和他的曲别针

艾晴晴和她的中国版曲别针故事：艾晴晴与凯尔最大的不同，便是一开始她就有自己的目标，那就是一个曲别针一定要换到一套别墅。当然，在她换到一把价值万元的琵琶之后，她突然改变了这个想法，决定回到正常的换客心态。这种心态不知是否受到了之前她参与凤凰卫视《戈辉梦工厂》节目的影响，在这个节目中，她拒绝了一个6岁小女孩为了自己的爷爷，用自绘的一幅画作与她交换两瓶五粮液的要求，这之后艾晴晴受到了许多网友关于其太过现实的指责。

笔者之所以称他们是煽风点火，纯粹是因为这种实际商品价值不断上升的交换，其实已经与正常换客的心态背道而驰。一个换客是不会仅仅计较所换物品上的商业价值，他只会在内心中掂量一下这次交换的整体意义，“以需求决定价值”。但无论如何，确实只因为这两个新闻，带动了国内众多换物网站的建立，甚至你可在好几个网站上看到，曲别针图标已被用于标识其成员的交换频率等级。



艾晴晴


图8


图9

这里为了照顾在校大学生这一群体的特殊性，易物网特别开了一个大学校园易物专区，请根据自己的情况点击进入添加换品（**图9**）。

在添加换品过程中，除了正确选择换品类别、所在地点及新旧程度之外，应给物品起一个好的名字（尽量包括重要的关键词以供搜索），另外一定要仔细填写好对换品的描述。如前所述，“换物”的最大好处在于信息的传播流畅，为了减少之后对网友疑惑的解释，填写描述时应力求准确、清晰（**图10**）。


图10

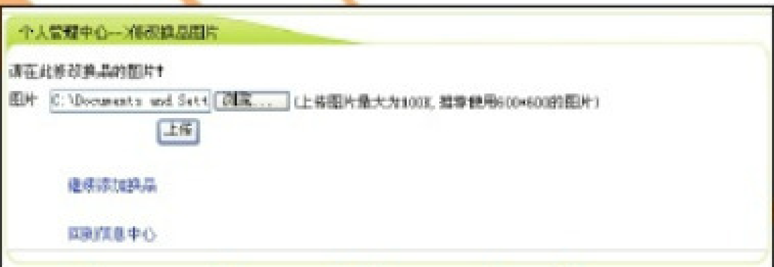
注意：发布换品时请确认其没有违反国家法律法规，并且鉴于物物交换的私人性，网站还会规定一些特殊性质的物品，如彩票、医疗用品、人体器官等是不允许被交换的，请仔细阅读网站类似于《换品发布和管理规则》之类的条例，以免所发物品被网管删除。这里需要特别提醒的是请勿将侵犯他人知识产权的物品，如盗版光盘、版权作品的复制品、无注册号的共享软件等作为换品。

向下翻页来到“交换条件”部分，在这里需要选择想交换的换品类别，只需在网站给出的分类中找到换品所在类别，然后点击“添加”按钮即可。如果不想交换除选中类别之外


图11

的物品，可复选“其他类别免谈”，接下来再填写好具体的换品名称、期望交换地址以及详细交换条件说明。全部填好后，就可点击“完成”按钮立即发布了（**图11**）。

注意：尽管可供你换入的东西五花八门，但在具体操作时还是需要留心。首先需要注意卫生，入口贴身的物品最好还是不要选择二手货；其次需要注意一下换品的品质，尽管前面已经讲过网管可能会删除违规商品，但当还是被你看见时，请注意不要贪图小便宜；此外，有些时候“同城”的要求是必须的，填写时不要忘了加上去。


图12

此时换品已经上架，下一步可以继续给换品添加图片，这是很关键的一步，但却被许多人忽略。毕竟一千个字也比不上一幅图片有说明力，特别是当你的换品更着重于外观时（如衣物、首饰品等），一定要给它拍上一张好的照片。注意最后显示在换品页面上的虽是较模糊的缩略图，但点击“放大图片”则可查看原始图片，因此还是需要用一张大图展示你的换品（**图12**）。

上传图片完毕后并不会直接转到已发布的换品页面，你需在“个人管理中心”左侧栏中点击“我的换品”之下的“待换换品”，才会列出所有已发布的换品。在这里你可点击“修改信息”、“修改图片”等链接对刚才填写


图13


图14

的信息/图片进行修正，也可点击“停换”中止交换，之后此换品将进入“我的换品→库存换品”，你也可随时将库存换品再行发布（**图13**）。

在上图中直接点击换品名，即可浏览到最后的换品信息页面了（**图14**）。

2.寻找目标换品并发起交换请求

如果不想被动等待，不如主动出击，这方面网站提供了3种方式。一种是直接在首页输入想交换的物品的关键字（参考前图7），在这里，如果想让搜索范围更广，可不填“用XXX”，而只填“换XXX”部分的信息（记住这里的“用”或是“换”，其对象是你，而不是对方）。第二种方式是如图直接在“缤纷首页”的页面选择“换品”频道，然后在其下输入搜索条件，点击“高级搜索”可限制更多的条件（**图15**）。


图15

第3种方式是直接浏览产品索引，分门别类一步步寻找，具体操作方法是点击网页导航栏上的“所有换品”。在这里看到每类后的换品数目，你也可直观地体验到目前换物确


图16

实正在慢慢变成一种大众化的生活方式（**图16**）。

找到想要交换的产品后，若没有任何疑问则可直接点击换品页的“我要交换”按钮，否则可点击“我要留言”进一步沟通后再做决定。注意在换品页上可看到此换客的诚信度（类似于淘宝网上的“好评度”，以曲别针标记），点击曲别针标记可查看此人的交换记录（**图17**）。


图17

点下“我要交换”按钮后会进入“请求交换”页面，在这里必须选择一个自己已发布的换品，此外你还可给对方简短留言，补充说明一些问题，最后点击“确认无误 请求交换”按钮即可发出请求（**图18**）。


图18


图19

这时，对方换品页的请求记录中将会出现一条新的交换请求，此时的状态显示“货主正在考虑”（**图19**）。

3.应对交换请求，完成线上交易


图20

以上说明完全以“剑客如峰”为主角进行，现在我们将叙述转到换客“天下无双客”。此时如果他新登录，将会在页面最上方看到有一条新的请求，点击此请求即可看到来自于“剑客如峰”的交换请求，他可根据情况选择“同意交换”或“拒绝交换”（**图20**）。

如果点击了“同意交换”，还需进一步确认，同时在这一步里，还可选择给对方留言。尽管交换成功之后，用户的E-mail信息将会发送给对方，但这里也无妨留下更为便利的联系方式。这里点击“同意交换”按钮之后，下一步还需再次确认才能最终完成这次答复（**图21**）。

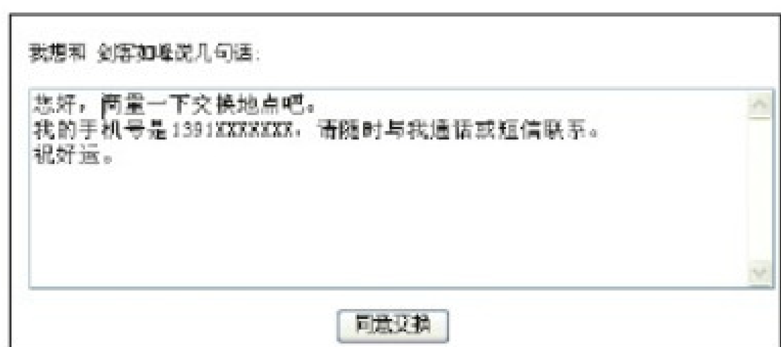

图21


图22

回到换客“剑客如峰”，此时他如果查看自己的待换换品，可看到刚发布的换品信息前有“详细”文字链接，点击进去即可看到“天下无双客”发来的留言以及他的E-mail信息（**图22**）。

4.线下交易以及完成评价

交换发起方得到对方的联系方式后，即可进行线下联系沟通，并见面完成交易。相信这方面大家或多或少都有些经验，但还是提醒一下：一定要注意安全问题！特别是女性朋友，交换地点请尽量选择公开场所，并且出门前将自己行踪告诉周围的亲友，此外见面后若感觉对方动机不纯甚至带有危险性，不要犹豫赶紧走人。当然在安全保证的情况下，就可仔细验货了，如果发觉货品与描述有出入且自己不可接受，不要顾及面子，当场拒货便可。最后还需要提醒一下，尽管前面已经提到，随身物品会造成疾病传染，但如果你确已换入，请一定要注意对其进行必要的清洁处理再行使用。

完成交易后别忘了上网给这次


图23

交换作一下总结，这会关系到对方的“诚信度”。方法是找到已交换的物品项，点击“交换情况”链接，之后再点击新页面中的“填写交换结果”。在这里就可对对方及这次交换的物品作出全面评价，这些评价将出现在对方的交换记录中，以供后人参考（**图23**）。

在一次交换完成后，也许你已经和对方建立了初步的友谊，那么如果觉得合适就继续发展下去吧，或许这之后才是易物交换所能带来的最大价值呢！

国内部分换物网站

易物网：http://www.comhuan.com。国内最早开办的易物网站之一，人气高，交换品齐全，用户的地区覆盖率也相应较高。

换来换去网：http://www.51hlhq.com。特点是交换步骤简单快捷，用户的地区分布也较广。

易贝网：http://www.myebe.com。换品数量和人气都较高，只是其操作界面……也太像淘宝了吧。

换客网：http://www.huank.com。虽然名为“换客”，但人气实在不是很高，不过念在其开办时间晚，也许会有不错的将来？

换啦网：http://www.huanla.com。网站最大特点是强调“同城”，以地区进行第一级分类。其次通过MSN机器人实现用户交互的方法也有创意。

中国校园易物网：http://www.student15.com。创意在于完全以学校为第一级分类，并有校友录式的检索地图，但目前用户较少。

注：以上仅列出综合地域类的网站，不少城市与地区都已有对应的地区换物网，对某一特定地区的用户来说更具针对性，请各位读者朋友自行于网上搜索。

自由、话题、随意

——聊天新趋势，在线Chat的乐趣

■ 贵州 冰河洗剑

最近推出了Skype 3.0Beta新版，在众多的新鲜功能中，Skypecasts是最吸引人的，Skype瞄准博客推出的新功能，显示了聊天的新趋势。网络聊天已开始从IM程序聊天，逐渐发展为Web IM，网页博客在线Chat……在Web 2.0时代，客户端已渐渐被抛弃。聊天，更注重的是自由、交互与灵活，无时无处不在的互动交流，正是网络最吸引人的魅力。

抛弃客户端，聊天新一派

MSN、Google Talk、Yahoo Messenger、网易泡泡之类的早就推出了Web网页聊天版本，而作为国内用户最多的聊天工具QQ，最终也推出了Web版本的WebQQ。同时，各种集成性的Web版IM也给用户带来了更多的自由，无需客户端，一个浏览器，MSN/ICQ/Yahoo/GTalk统统都能聊……

一、WebQQ聊天无限制

腾讯一直延迟到2006年10月才推出WebQQ，也算弥补了QQ用户的心愿，以后再也不用受网管和网络的限制，随时随处都可与QQ好友交流了。WebQQ可以实现即时消息收发、处理添加好友请求、好友分组显示、在线状态切换、群聊天等基础功能。

打开IE浏览器，登录WebQQ网页“http://webqq.qq.com”，首先点击页面中的“报名试用”链接，在弹出页面中按向导提示完成调查申请，得到申请成功确认后才可使用WebQQ。申请成功后，在登录框内输入QQ账号、密码及验证码，并可设置是否隐身登录，点击“登录”按钮，即可成功登录QQ（**图1**）。



图1

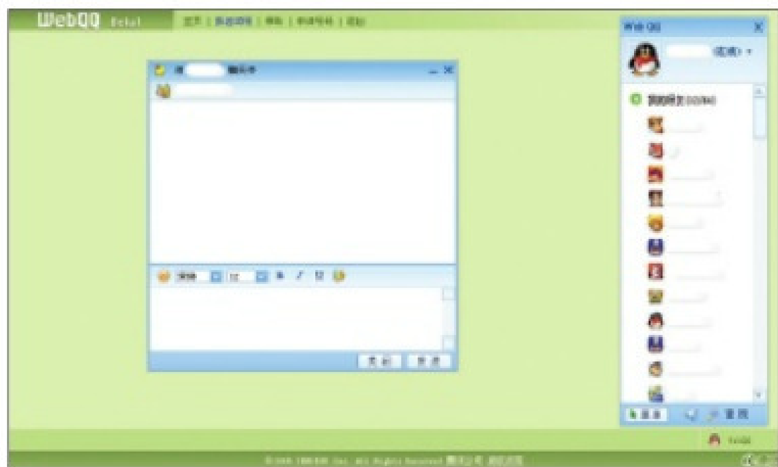


图2

WebQQ登录后外观与QQ客户端差不多，只不过是显示在网页中（**图2**）。双击某个好友头像，打开聊天窗口，在输入框中输入消息，点击发送即可；有好友来消息，使用快捷键“Ctrl+Alt+Z”或者双击该好友头像，即可接收消息。WebQQ保留了用户的个性签名，但不能接收好友所发的自定义图片，只能接收WebQQ最基本的表情。双击某个Q群名字，可打开群界面，既可发送群消息，也可访问群的空间、群的信息、更新群。不过用户不能接收群内成员所发的自定义图片，只能接收WebQQ群最基本的表情。

二、集成性的Web IM系统

除了各聊天软件的Web版站点外，网上还有许多集成性的Web IM聊天系统，在同一个网站中可登录MSN、ICQ、Yahoo Messenger、Google Talk等。



图3

以Meebo（http://wwwl.meebo.com/index-zh-CN.html）为例，该系统就是一个集合了多款聊天软件的Web IM网页（**图3**）。打开网页后，用户可选择要登录的聊天软件，输入相应的账号和密码，即可开启Web IM聊天功能。

三、桌面上玩聊天

Web IM系统需要通过网站登录IM软件，每次都要一直打开浏览器，似乎又有点不太方便，可否将聊天拉到桌面上，实现无客户端桌面聊天呢？利用Windows的活动桌面即可实现此功能。

桌面空白处点击右键，选择弹出菜单中的“属性”命令，在打开的“显示属性”对话窗口。选择“桌面”选项卡，点击“自定义桌面”按钮，在打开的“桌面项目”窗口中选择“Web”选项卡。点击“新建”按钮，在弹开的向导窗口中输入“http://wwwl.meebo.com/index-zh-CN.html”（**图4**），同步完成后向导自动关闭。在“网页”列表中勾选刚才添加的项目，再点击确定关闭窗口，返回到桌面就能看到活动桌面了。

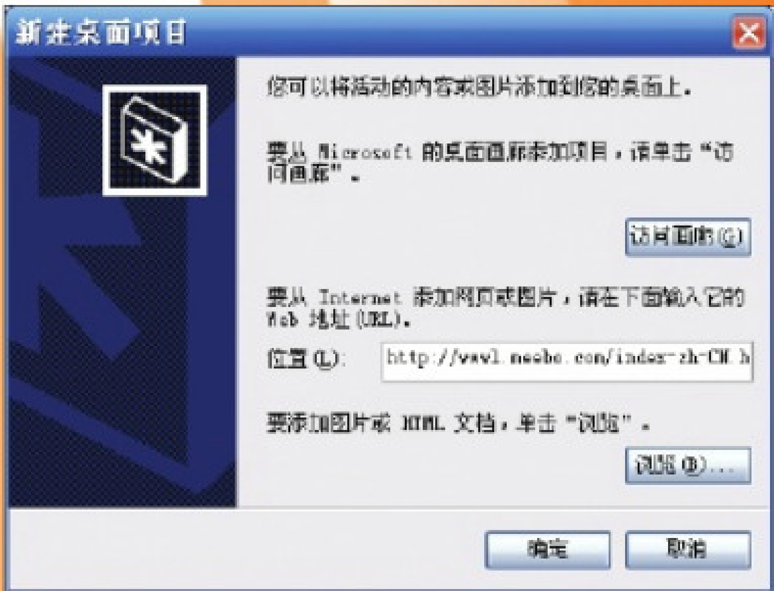


图4

实时互动，在博客中集成IM


图5


图6


图7

与了方便浏览者与网站或博客主人联系，各种聊天软件都提供了网页在线交谈功能，例如QQ的“互动状态Web Presence”，可让用户将QQ/TM的在线状态发布在网页或日志上，浏览者点击“QQ在线”按钮，不用加好友也可以聊天，给用户更便捷的交互功能。不过这些都只是类似简单的在线留言功能，而且需要留言者也安装相应的IM软件。真正的实时互动，那是将IM软件也集成到网站或博客中！

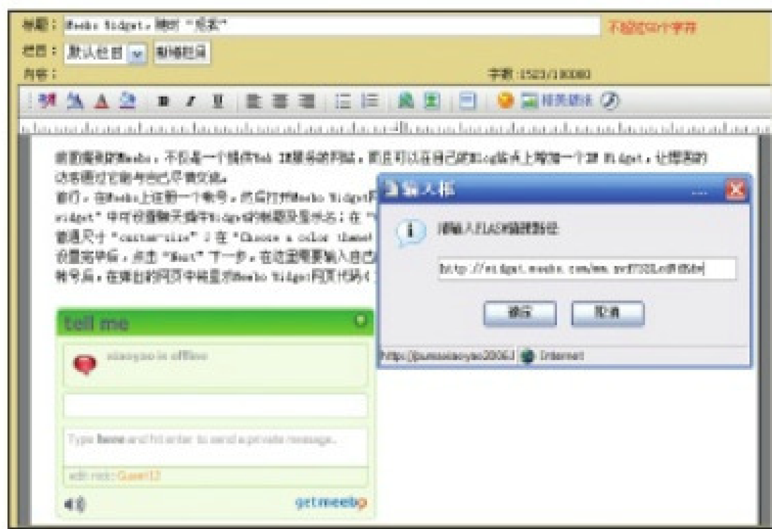
前面提到的Meebo不仅是一个提供Web IM服务的网站，而且可在自己的Blog站点上增加一个IM Widget，让博客的访客通过它与自己尽情交流。

首先，在Meebo上注册一个账号，然后打开Meebo Widget网页（http://www.meebome.com/）。在“Name your widget”中可设置聊天插件Widget的标题及显示名；在“Choose a widget!”中可选择Widget显示的大小，可设置为普通尺寸“Custom-size”；在“Choose a color theme!”中可选择一个背景主题（**图5**）。

设置完毕后，点击“Next”下一步，在这里需要输入自己的Meebo登录账号及密码，当然也可新申请一个账号。提交账号后，在弹出的网页中将显示Meebo Widget网页代码（**图6**）。虽然代码不长，但其实代码中最重要的是如下语句：

```
<embed src="http://widget.meebo.com/mm.swf?SSLcdWfRdv" type="application/x-shockwave-flash" wmode="transparent" width="250" height="300"></embed>
```

该语句用于向网页中插入一个Flash模块，可将此段代码放入博客或网站源代码中的合适位置处，即可在自己的网站上添加在线聊天功能了（**图7**），点击聊天插件下方的喇叭按钮，可选择在有新消息时播放或禁止声音。访客可点击下方的“Edit nickname”设置访客的昵称，点击下方的输入框，留言后回车即可发送消息，如果Blogger在线，将会收到一条新消息，并且在Meebo程序的好友列表中显示访客昵称，Blogger可通过Meebo直接回复，即可互动聊天了。


图8

其实语句中的“http://widget.meebo.com/mm.swf?SSLcdWfRdv”指向的即是刚申请的Meebo Widget链接地址，我们甚至可用插入Flash的方式将聊天室放在论坛、网页、评论等任何地方，例如在某些论坛中，可点击发帖评论上方的插入Flash图标，直接粘贴入Meebo Widget链接即可（**图8**）。

博客聊天室，取代留言板

Meebo和Puggo的网页集成性IM需要站长有一个相应的账号，而且访客不能彼此间互相交流。伴随网络的发展，IM已从单纯的聊天发展为在线Chat（交谈），在线Chat是让当前浏览某个网页或博客日志的人通过浏览器实时地进行交谈。首先，它完全抛弃了客户端，比Web IM更具实时性与交互性，而且它可让用户关注感兴趣的同一话题，同时，它不用用户名和密码的验证，打开一个网页后就显示聊天室内容，你可随意填写自己想显示的名称，敲入想说的话后，方便得就像到了公共发言栏。

大名鼎鼎的Gabbly（盖不理）早已在不少博客上使用，VQQ则意欲打造中国最具竞争性的Web Chat工具，而新浪提供的Woocall也可看出在线Chat的魅力，下面就来领略一下在线Chat的乐趣。

一、嵌入网页的聊天室，Gabbly

Gabbly中文名为“盖不理”，似乎是谁也不搭理的意思，而实际上该系统却是为了方便用户们彼此间互相联系所用的，它可让用户在任何网页上实时聊天交流。目前Gabbly支持的浏览器有：Firefox 1.5、IE 6.0、Safari 2.0和Flock，用户不需要下载和安装任何东西，只需要一个浏览器，把Gabbly的网址链接（http://www.gabbly.com/）放到当前网页的URL前面，就能跟同时浏览此网页的人交谈。

1.任意网页玩聊天


图9

举一个很简单的例子，假设用户现在正在浏览的是MSN网站“http://www.msn.com”，想要与其它正在浏览此网页的访客聊天，那么只需直接访问“http://www.gabbly.com/http://www.msn.com”。打开网页后，将会看到在原来的网页上有一个浮动的Gabbly聊天窗口（**图9**）。可以拖动此窗口到网页中的任意位置，也可以改变其大小。在聊天窗口的右侧是当前通过Gabbly浏览网页的用户名单，在中间的窗口中可看到别的Gabbly用户在此网页的交谈记

录。在“Name”处输入自己喜欢的昵称，点击“Change”按钮完成设置。在下方输入文字内容，回车即可发送消息加入聊天了。

在上方的输入框中可直接输入某个网址链接，点击“Chat no URL”按钮，即可打开指定的网页并与其它Gabbly用户交流。输入框也有搜索功能，输入搜索字符后回车，即可打开Google搜索相应的信息。在聊天窗口右下侧有一个喇叭按钮，可以设置接收新消息的声音提示，最重要的是提供了一个RSS订阅按钮，利用Gabbly的RSS订阅功能（http://feed.gabbly.com/），可间接保存Gabbly的聊天记录。

2.为博客建个聊天室

Gabbly最有实用价值的地方，在于它可嵌入任意网页中，站长和Blogger都可以在自己的站点中建立一个即时的聊天室，所要做的只是添加一句代码。

打开Gabbly官方站点（http://www.gabbly.com/），点击网页中的“嵌入网页”标签。首先，设置聊天窗口的大小，然后在下方的输入框中输入自己的网址链接，点击“生成代码”按钮，在下方代码框中可生成聊天室代码（**图10**）。

复制生成的代码，将它添加到博客或网站源代码中，即可轻松搭建一个



图10

在线的聊天室了。生成的代码格式为：

<iframe src='http://cw.gabbly.com/gabbly/cw.jsp?e=1&t=xxxxxx' scrolling='no' style='width:300px;height:250px' frameborder='0'></iframe>

用自己真实网址链接代替“xxxxxx”，300px和250px分别是嵌入到网页中的聊天室显示大小，也可直接修改此代码，添加到网页中。

二、中国的Gabbly——VQQ

VQQ（围圈圈）可以说是中国的Gabbly，也是一个在任意网页上聊天的工具，从使用到界面上都与国外的Gabbly非常相似。

1.网页VQQ（围圈圈）

在浏览某个网页时，直接将VQQ的网址加在网页链接前，如“http://vqq.com/www.google.com”，即可通过VQQ在任意网页聊天交流了（**图11**）。在VQQ围圈圈的聊天窗口中，可点击右侧的按钮显示或隐藏聊天用



图11

户名列表栏。比较有趣的是，VQQ还支持表情和密语特效，可像QQ一样发送一些默认的表情与短语。在VQQ中有一个实用的“密聊”功能，在右侧聊天用户名列表中选择某些好友，勾选“密聊”项，发送的信息就只有好友才能看见了。

2.将VQQ的圈圈加入博客

同样的，VQQ也可以加入博客中，实现Blogger与访客的互动。打开VQQ的首页（http://www.vqq.com/），点击页面中的“免费聊天室”链接，打开自建聊天室页面（**图12**），输入聊天室的名字，设置聊天窗口在页面中的位置，选择喜欢的聊

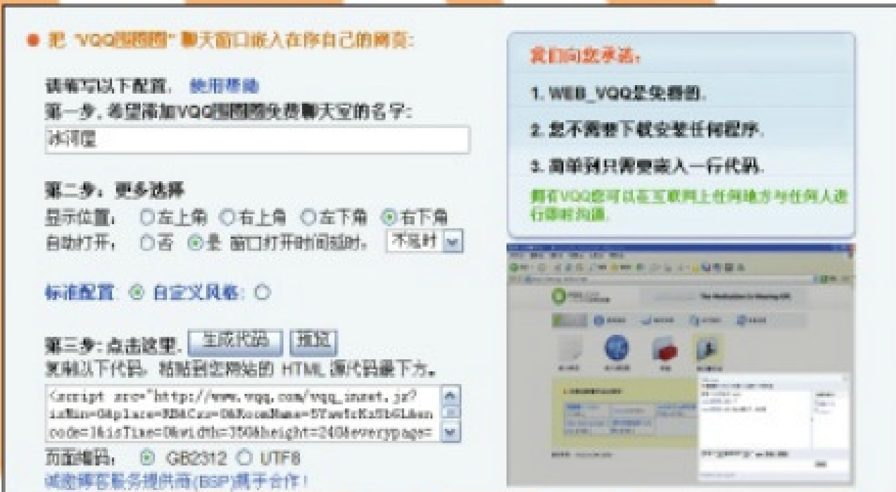


图12

天模式，点击“生成代码”按钮，将下方代码框中生成的代码复制，添加到博客中即可。在添加时，可选择添加到博客公告或Blog描述中，这样可以方便访客的使用。

三、首个网站在线聊天室——新浪Woocall

Woocall是新浪网为同时关注一个网页或话题的网友提供的沟通工具，Woocall也是首个在大型站点上应用的在线Chat工具。如果说前面的几个在线Chat工具只是反映了部分Blogger和站长的需要应用，那么新浪的Woocall则证明了在线Chat聊天将会成为未来聊天的趋势。

1.Woocall，让我们关注同一话题

当我们在浏览某些新浪网站新闻或热点专题时，以“新浪2006超级女生”专题为例，打开该网页（http://ent.sina.com.cn/f/y/06supergirl/），在右下角会弹出一个和收看此新闻的朋友聊天的小窗，这就是新浪的即时聊天工具Woocall（**图13**），当前网页的浏览者太多时，Woocall会自动进行用户分组，一个聊天室60人。点击“与同时访问此页面的网友聊天”按钮，即可展开聊天窗口，在聊天窗口上方可输入自己的昵称，点击“改名”按钮即可使用新的昵称，在下方输入框中输入聊天内容，回车发送即可。



图13

2.获取Woocall网页代码

用户可轻松将Woocall添加到自己的博客和网站，首先要获取Woocall的嵌入代码。打开Woocall首页（http://woocall.sina.com.cn/），输入要添加Woocall的站点链接，并

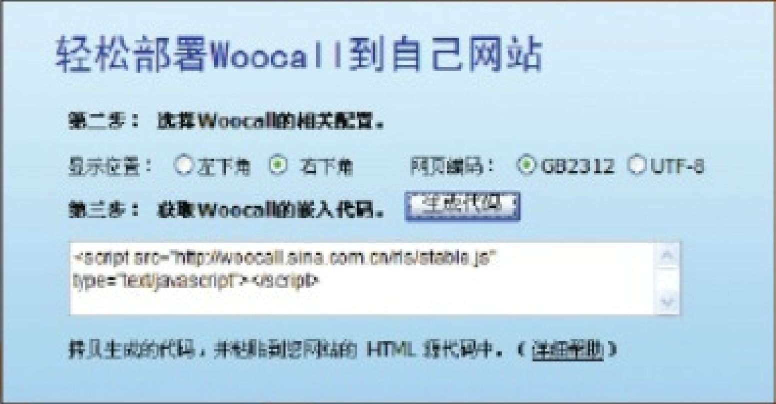


图14

选择网站类型。点击“下一步”按钮，选择Woocall的网页位置，并选择网页编码类型，点击“生成代码”按钮，即可生成Woocall嵌入代码了（**图14**）。代码格式一般如下：

<script src="http://woocall.sina.com.cn/rls/stable.js" type="text/javascript"></script>

3.在博客添加Woocall

拷贝生成的代码，并粘贴到博客或网站的源代码中，即可在自己的站点上添加Woocall聊天室。Woocall的嵌入代码可放在网页源代码中的任何位置，一般最好将代码放在源代码底部的</body>之前，以避免和网页中可能存在的其他代码冲突。另外，可对Woocall作一些高级设置：

①改变Woocall的页面显示位置

Woocall默认显示在网页的右边，如果想把woocall挪到网页的左边，只要在Woocall的嵌入代码前加

入如下代码即可（**图15**）：

图15

```
<script type="text/javascript"
language="JavaScript">
SINA_WOOCALL_CONFIG = {};
SINA_WOOCALL_CONFIG.
SBarPosi = 'l';
</script>
```

②让所有访客在同一聊天室交流

如果是在同一网站的不同页面中添加Woocall代码，那么不同页面的访客进入的是不同的聊天室，我们可让网站上所有页面的用户都在同一个聊天室交流。假设网站的域名为“http://www.binghe.com.cn”，那么可在Woocall的嵌入代码前加入如下代码（**图16**）：

图16

```
<script type="text/javascript"
language="JavaScript">
SINA_WOOCALL_CONFIG = {};
SINA_WOOCALL_CONFIG.
URLCutCharLen = 24;
</script>
```

“URLCutCharLen”后的数字24，表示Woocall将截取所在页面URL的前24个字符（也即是http://www.binghe.com.cn）作为建立聊天室的基准。通过这样的配置，无论用户访问网站中的任意网页，进入的都是同一聊天室。

在线Chat玩语音

从Gabbly、VQQ和Woocall，我们可领略在线Chat的魅力，关注同一网站话题的实时交谈与互动。不过纯文字与单调表情的交谈显得有些沉闷，能否让在线Chat也变得有声有色呢？

一、一起聊聊吧，晒网Say-on

晒网Say-on可让用户为自己的网站、博客添加专用的网页在线聊天室（http://www.Say-on.com/），而且功能比前面提到的Gabbly、VQQ和Woocall更为强大，可支持在线的语音、视频等播放。

1.独特交谈预览

Say-on的使用与前面的Gabbly、VQQ等相同，只需在当前访问的网页链接地址前加“http://Say-on.com/”，即可与访问该网页的朋友交谈。而且Say-on有一项独特的“交谈内容预览”功能，不用进入交谈界面，访客即可看到正在讨论的内容，便于中小网站及博客提升讨论区人气。预览窗口采用半透明的界面，可与任意网站完美融合。

2.多彩交谈

晒网Say-on除了基本的聊天室功能外，还支持一对一的单独交谈。



图17

点击聊天窗口中的“打开全功能版”按钮，即可在新网页窗口中打开专业版的聊天室，在其中可选择“公开讨论”或“单独交谈”（**图17**）。

在Say-on聊天室中，提供了默认的表情，也支持粘贴发送图片。最有意义的是，用户可在交谈内容中发送图片地址或媒体网址，可播放MP3、WMV、Flash、RM等多媒体节目，使交谈内容更多彩。在发送媒体链接时，会弹出一个添加节目播放对话框，点击“添加”按钮，将媒体加入播放列表。点击聊天窗口上方的“显示/隐藏媒体播放器”按钮，可在窗口上方显示播放器，并选择播放歌曲或视频。

二、为博客添加语音聊天室，Skypecasts

语音聊天软件中的老大Skype，最近推出了Skype for windows 3.0 Beta版，新版本推出了许多新功能，其中最吸引人的新功能就是针对播客的Skypecasts。Skypecasts为用户提供了实时的语音交流讨论服务，同时可嵌入到用户的博客中，让用户一边



图18

看日志，一边语音交谈评论。

1.Skypecasts语音聊天室

在Skype界面中点击“活动”标签，可看到当前已有的热门Skypecasts群组，点击界面下方的“浏览目录”链接，可在网页中查看到所有已建立的Skypecasts群组，选择某个Skypecasts，点击后面的“交谈或聆听”按钮可加入该Skypecasts。加入群组后，可看到该群组的主持人、等待发言的用户（**图18**），可点击“申请交谈”按钮加入“等待”用户列表中，主持人给以发言权后，即可通过过麦克风发言或播放音乐，也可点击“旁听”按钮，加入旁听组不必发言。用户可与该组中的任意其它用户私聊，如果要退出该Skypecasts，点击下方红色的挂断按钮即可。

2.将Skypecasts添加到博客

Skypecasts提供了添加发布到博客站点中的Widget插件，其它用户从博客网页上可直接加入Blogger建立的Skypecasts，不过目前此功能还暂时只支持国外的博客站点Typepad（https://www.typepad.com）。

打开Skypecasts Widget页面（https://skypecasts.skype.com/skypecasts/skypecast/widget.html），选择“我的Skypecasts”项，在下方输入自己的Skype用户名，点击“在Typepad上安装widget”按钮。然后弹出Typepad博客登录页面，输入Typepad用户名及账号即可完成添加，以后Typepad博客站点的访客无需要安装Skype即可直接在博客网页上进行交谈。

WebQQ与各Web版聊天软件，使得聊天越来越自由随意；Gabbly、VQQ和Woocall的在线Chat，让聊友们有了同一感兴趣的交谈主题；Say-on和Skype让语音聊天与博客网站紧密结合，交谈评论更加互动与随意——自由、主题、随意，这也许是网络聊天的另一发展新方向。或许将来除了打发时间的闲聊外，更多的是相同爱好、相同关注、身处异地的人，在论坛、博客、网页嵌入的聊天室中，用文字或语音讨论着共同的话题，进入自由随意。评论、跟帖、留言将被实时的交流互动所代替。

有容乃大
——Windows Vista兼容性实例分析

Microsoft Windows Vista

■广东 GZ

虽然Windows Vista RTM确实保留了足够时间供开发者进行产品修正，无数Windows Vista测试已经证实其软件兼容性问题比较严重，相较于微软的过往操作系统升级记录而言可说极为糟糕，以至于微软拒绝公布官方的应用软件兼容性列表。这种局面对于Windows Vista的推广可谓极端不利，但也并非微软单方面所能够控制的，彻底解决兼容问题还是得依靠产品开发者。不过目前甚至连微软也无法全面解决自家产品与Vista的兼容，可以想象第三方开发方进行产品修正所面临的困难，无论对于哪方这都必然是个相当漫长的时间。因此任何想提前进入Windows Vista世界的用户，必须在力所能及的范围内进行应用兼容修正，才能获得所期望的全新体验。

一、设备驱动

1.兼容个案——QQ造成崩溃

兼容症状： QQ程序不能正常运行，登录输入密码时导致Vista平台蓝屏崩溃。

原因分析： 为了保护QQ的密码输入窗口不被计算机木马程序通过挂钩获取到用户输入的内容，Tencent公司在QQ里面嵌入了键盘加密驱动程序，该驱动程序会直接从键盘中断中获取到用户输入的内容，然后再传给运行在用户层的QQ应用程序窗口。由于Vista内核的调整使硬件驱动必须运行在用户模式下，QQ嵌入的驱动程序试图插入系统核心模式出现错误，最终导致Windows Vista系统崩溃。



图1



图2

解决办法： 删除QQ安装目录下的Npkcrypt.sys和Npkcusb.sys两个文件，即可以标准用户权限启动QQ（**图1**）。注意Tencent公司启用的第二代QQ密保，用户在登录界面如果选择"安全模式"的登录方式，网页会询问是否安装一个安全控件（**图2**），这个控件也采用了Npkcrypt.sys和Npkcusb.sys两个驱动文件，同样也有可能导致Vista崩溃。

个案总结： Windows Vista内核技术的调整，使得驱动程序开发变得相对困难，由于不正确驱动引发

兼容分析说明

本文不仅仅是给出一份软件兼容性测试列表，而且是通过典型的应用软件兼容性个案分析，在尝试以Vista平台的底层特性进行解释的基础上，试图从应用层面总结出同类软件兼容解决的临时方案。尽可能涵括个人用户工作和娱乐的常用软件，如此在开发者将它们完美升级到Vista平台前，最大限度降低用户体验Vista平台的应用障碍。必须说明的是，所有应用软件兼容解决方法以不关闭和不损坏系统默认安全设置为前提，诸如关闭系统UAC特性则绝对不可接受，最多采用临时设置暂时绕过安全特性。虽然Vista拥有总、多、全、新的炫目特性，但安全性是Vista平台与Windows XP平台的根本区别，也是用户目前真正值得升级的主要理由，主动放弃Vista安全性则不如放弃不兼容的应用软件，无法放弃不兼容的应用软件则不如继续返回更成熟的Windows XP平台。

的应用问题多多。微软自家鼠标键盘的驱动至今都是Beta版本，导致Natural Ergonomic Keyboard 4000的音量调节快捷键永远显示最高音量，根本无法从视觉效果上辨识系统音量的大小（**图3**），只是这种明显的兼容问题比较容易发现也危害不大。可类似QQ自带的键盘驱动程序导致系统崩溃，非兼容驱动程序所导致的往往是隐性问题，如果发现某软件能顺利运行于其他用户的Vista系统，在自家的Vista平台上却会出错甚至崩溃，那么首先就要怀疑计算机设备的驱动是否正确。故障排除思路基本上可沿着两个方向进行，一个是检查应用软件是否会含有设备驱动程序，像磁盘管理类、加密类、安全工具等都是值得怀疑的对象；另一个则是主动替换相关硬件的设备驱动程序，像游戏类、图形图像类等都要注意声卡、显卡设备的驱动程序。

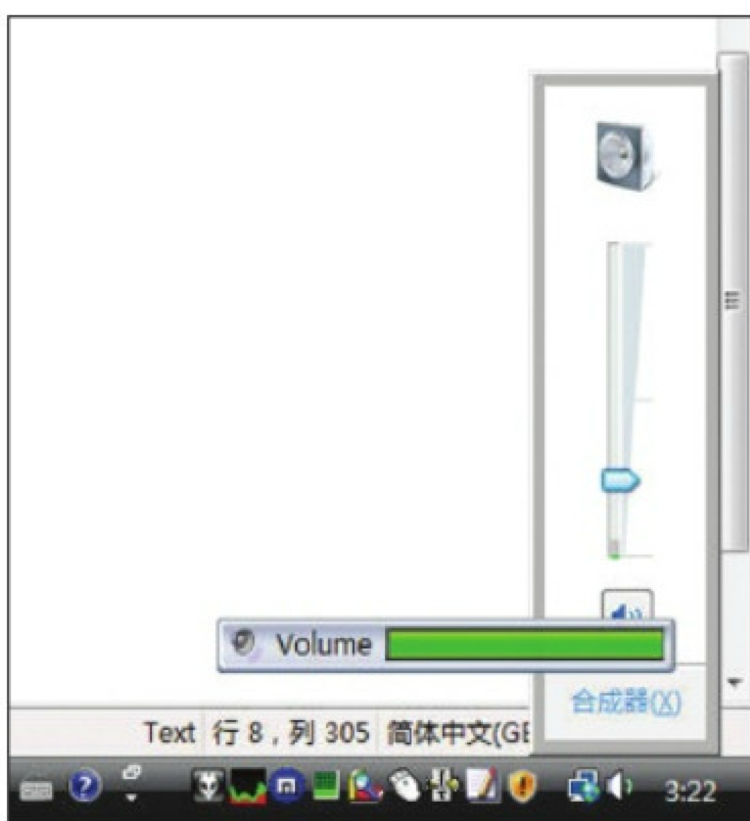


图3

2.兼容个案——音量不可调

兼容症状：声卡驱动的调整面板不能正常工作，所有音量按钮都处于于不可调整状态（**图4**）。

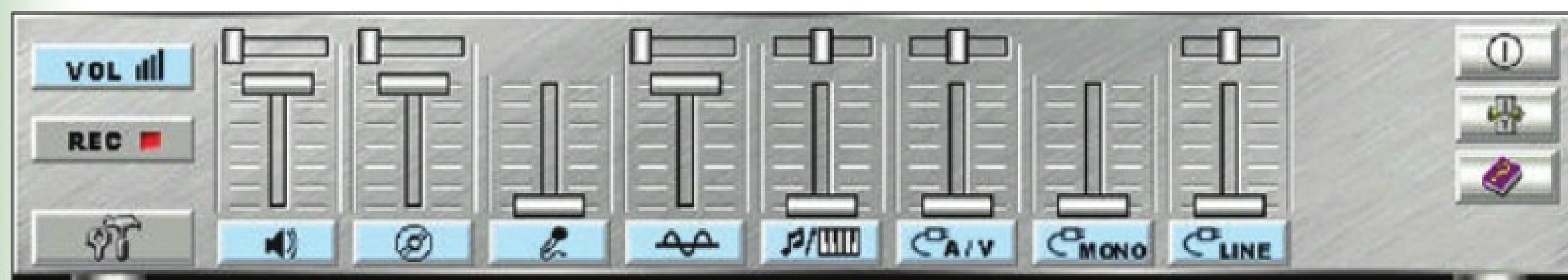


图4


图5


图6

原因分析：Vista因为驱动模型的变化，去掉了音频硬件层而只支持OpenAL音频模型，将不再支持很多当前的音频技术。这意味着不仅DirectSound 3D和EAX等无用武之地，而且一旦Vista不能正确识别设备并安装驱动程序，许多声卡甚至只有过往操作系统的老驱动可供使用。目前的声卡驱动也少有能正常调整音频的，甚至会有GamePort功能缺失等情况。

解决方案：如果声卡能够安装上驱动，则有望使用控制面板中的设备属性面板调节音频输入输出（**图5**）。

个案总结：尽管Windows Vista的安装光盘中塞入了3倍于Windows XP的驱动程序，可Vista缺乏有效驱动的问题要远远高于Windows XP推广期，主流设备中声卡缺乏驱动程序的问题最多。购买Creative价格昂贵的可编程声卡的用户损失最大，创新已明确表示新Vista驱动不再支持Audigy和Sound Blaster Live!，而在没有使用OpenAL的游戏中，DirectX 10将把所有的复杂音频处理任务交还给CPU，这将显著降低音频质量和性能。对于没有Vista专用驱动的用户有两个解决办法，一个尝试安装过往操作系统的驱动程序，另一个则是安装Vista自带驱动程序中相近设备的驱动程序（**图6**）。无论哪种操作一定要先做好系统还原点，反复安装不同驱动导致彻底无声或系统崩溃的案例并不少见。

3.兼容个案——蓝牙驱动错误

兼容症状：蓝牙设备缺乏有效的Vista版本，安装任意版本的IVT BlueSoleil驱动程序都会出现错误（**图7**）。

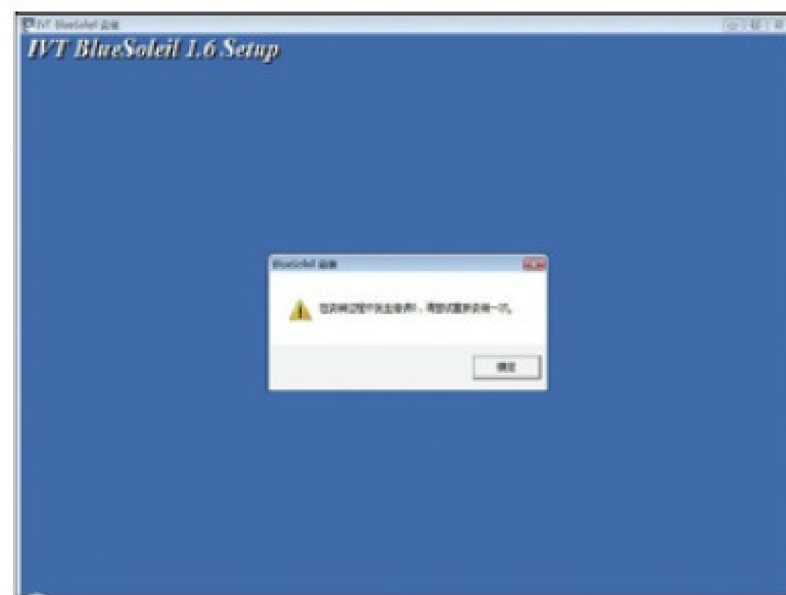


图7

原因分析：相较于主流的计算机内部设备，第三方外设非常缺乏For Vista的驱动程序。由于外设的消费受众相对偏少及Vista平台的非主流地位，For Vista驱动开发日程往往遥不可及。IVT BlueSoleil早就宣布3.0驱动会支持Vista，可具体推出日期至今仍然毫无音讯。

解决办法：右键点击IVT BlueSoleil驱动中的Setup.exe并选择菜单属性，在兼容性页面中设置以Windows XP SP2兼容模式运行（**图8**），驱动安装即可一路顺利完成，也能有效驱动用户的蓝牙设备。



图8

个案总结：历届Windows操作系统升级都会设计软件兼容运行模式，以保留大量已有的Windows平台软件资源。这是最为稳妥可靠的软件兼容性调整，能解决许多应用软件不能运行的问题。不过许多用户会忘记应用软件和驱动的安装也可使用软件兼容运行模式，往往在安装失败之后就会主动放弃。需要提醒用户的是，软件兼容运行模式并不一定要依照原操作平台严格设置，事实上许多Windows XP平台上的软件，在以Windows XP SP2兼容

模式运行失败后，却能以Windows 9X/ME兼容模式运行成功。

二、软件安装

1.兼容个案——软件无法安装

兼容症状：应用软件安装过程中断，报称在系统目录中无法写入某文件，或是无法注册某组件（**图9**）。

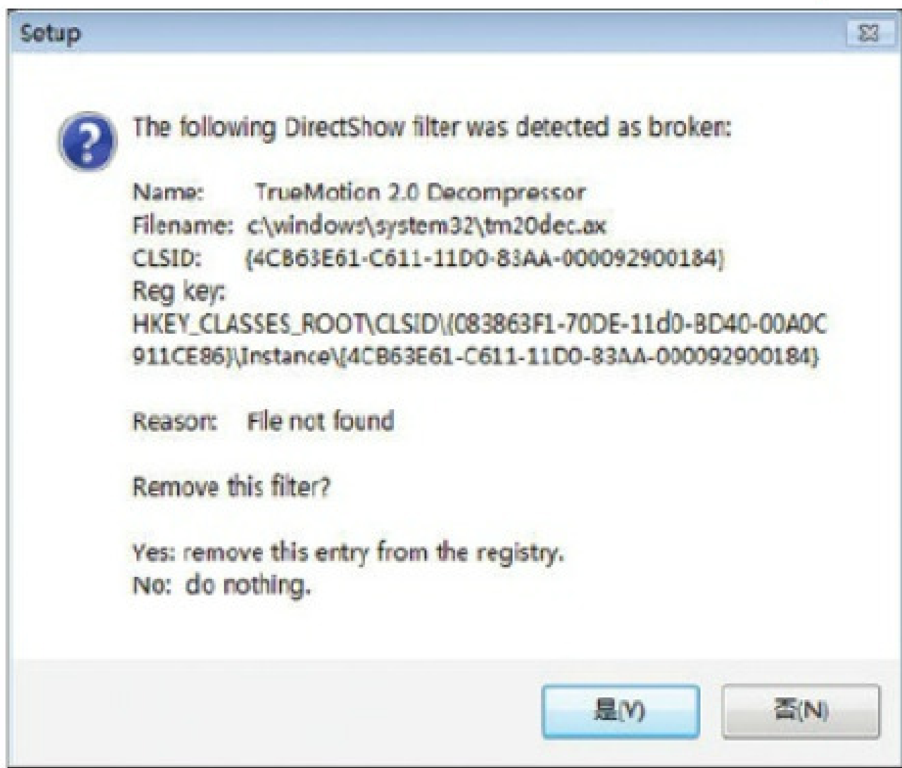


图9

原因分析：UAC和Windows Resource Protection技术会严格限制应用程序行为，标准用户权限的应用程序根本无法向系统目录和注册表关键值写入。当然这样会导致应用软件自身安装时也会无权写入而导致失败，因此Windows Vista会使用智能识别技术区分出安装程序，自动提升其运行用户权限来保证程序安装成功。用户可做个小小的试验，将安装好的应用程序的文件名修改加入Install或Setup字段，例如将QQ.exe修改为QQinstall.exe，运行后查看发现其用户权限为管理员级别（**图10**），这就是利用文件名辨识自动触发权限提升的安装实例。当然凡事都有例外，也有相当一部分应用软件的安装程序是Vista无法辨识的，它们运行时仍然只是标准用户权限，安装失败也就不可避免了。

解决办法：右键点击安装程序，在弹出菜单中选择“以管理员身份运行”即可（**图11**）；也可选择属性菜单，在兼容性标签中勾选“以管理员身份运行”选项（**图12**）。

个案总结：Vista中应用软件的安装是相当特殊的过程，必须保证安装程序自动获取管理员级别的用户权限，否则用户只能主动赋予安装程序管理员权限运行，很显然这个方法也适用于原本不能在UAC下正常运行的应用软件，只要临时分配管理员权限就有可能正常运行。因此当应用软件无法运行或功能缺失时，使用管理员权限分配运行，结合上文的过往操作系统兼容模式设置，可临时解决相当一部分应用软件的兼容性问题。需要再次提醒用户的是，这种解决方案并非长久之计，相当一部分应用软件其实只需要首次以管理员权限运行即可，毕竟应用软件以管理员权限运行的危险性极大。试想若应用软件已被捆绑或感染病毒木马，设置安装程序本身就是病毒木马，以管理员权限运行后果会如何？包括Vista在内的Windows系列操作系统无法防御社会工程攻击，还是要依靠用户自身良好的应用习惯。

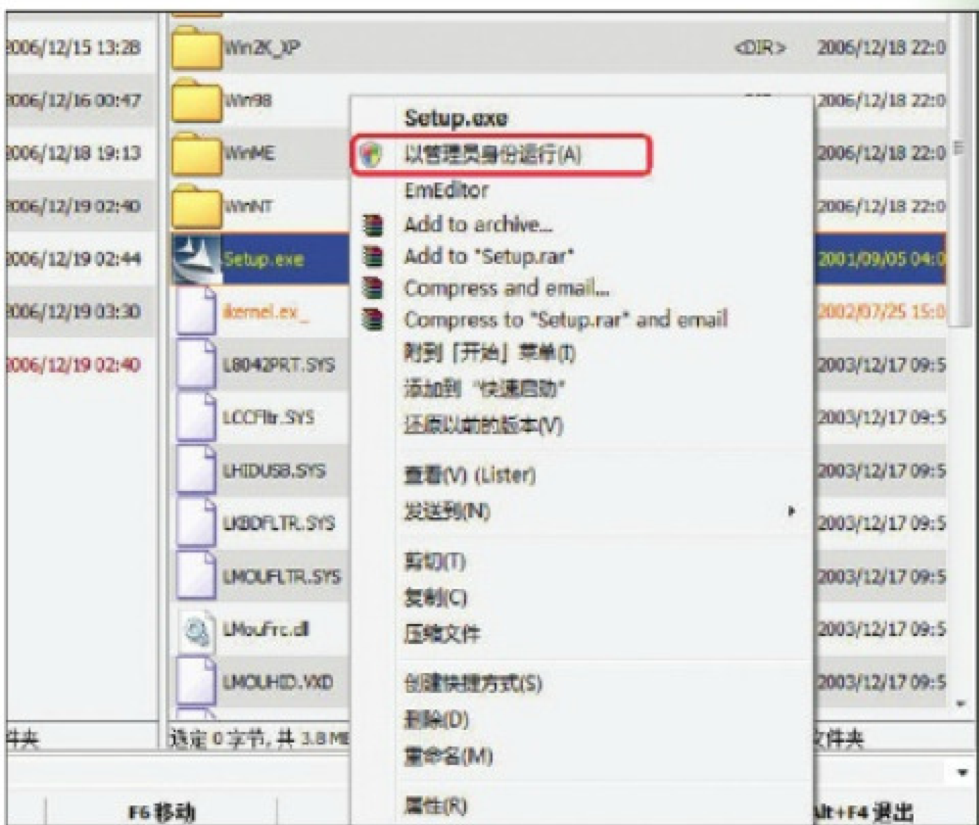


图11

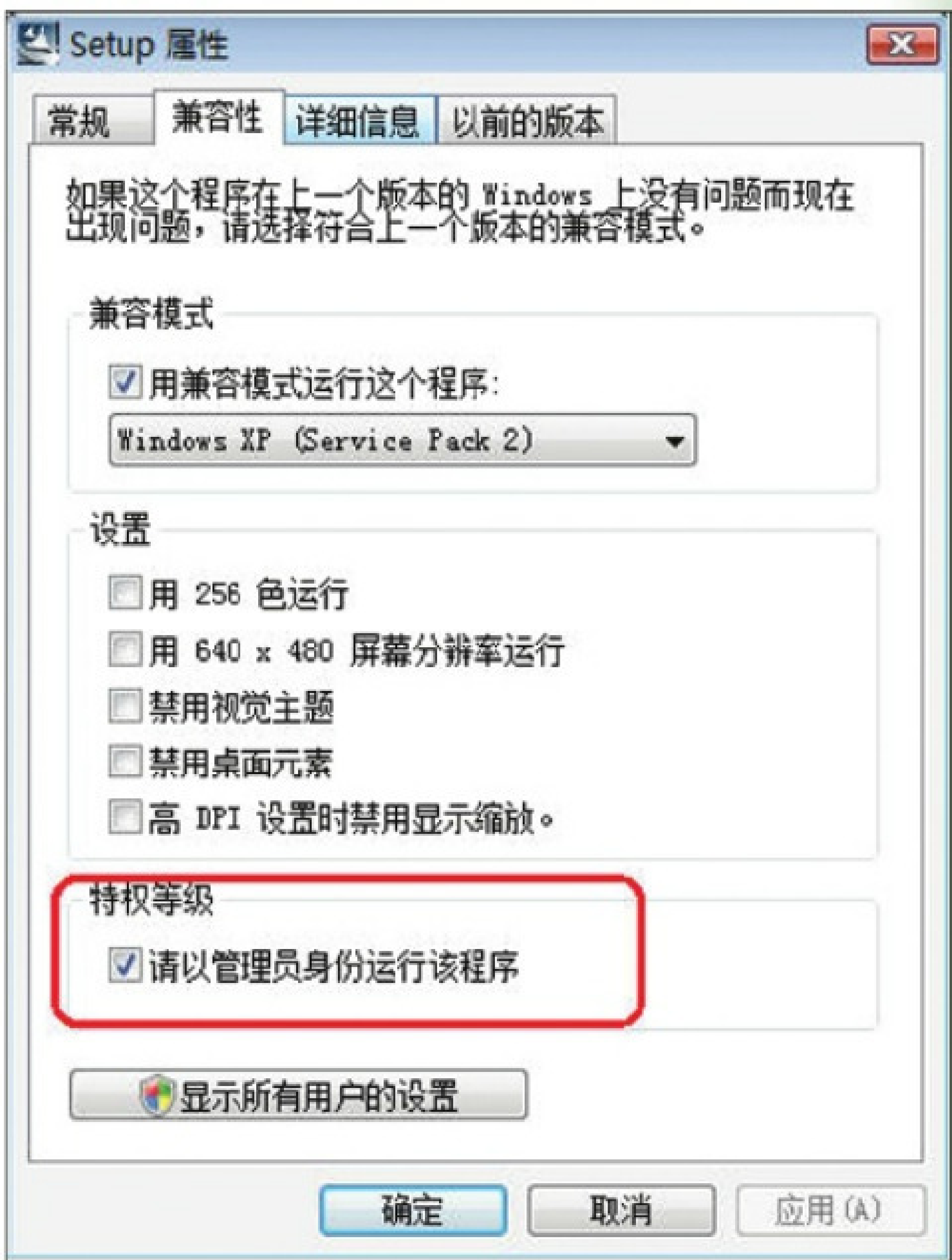


图12

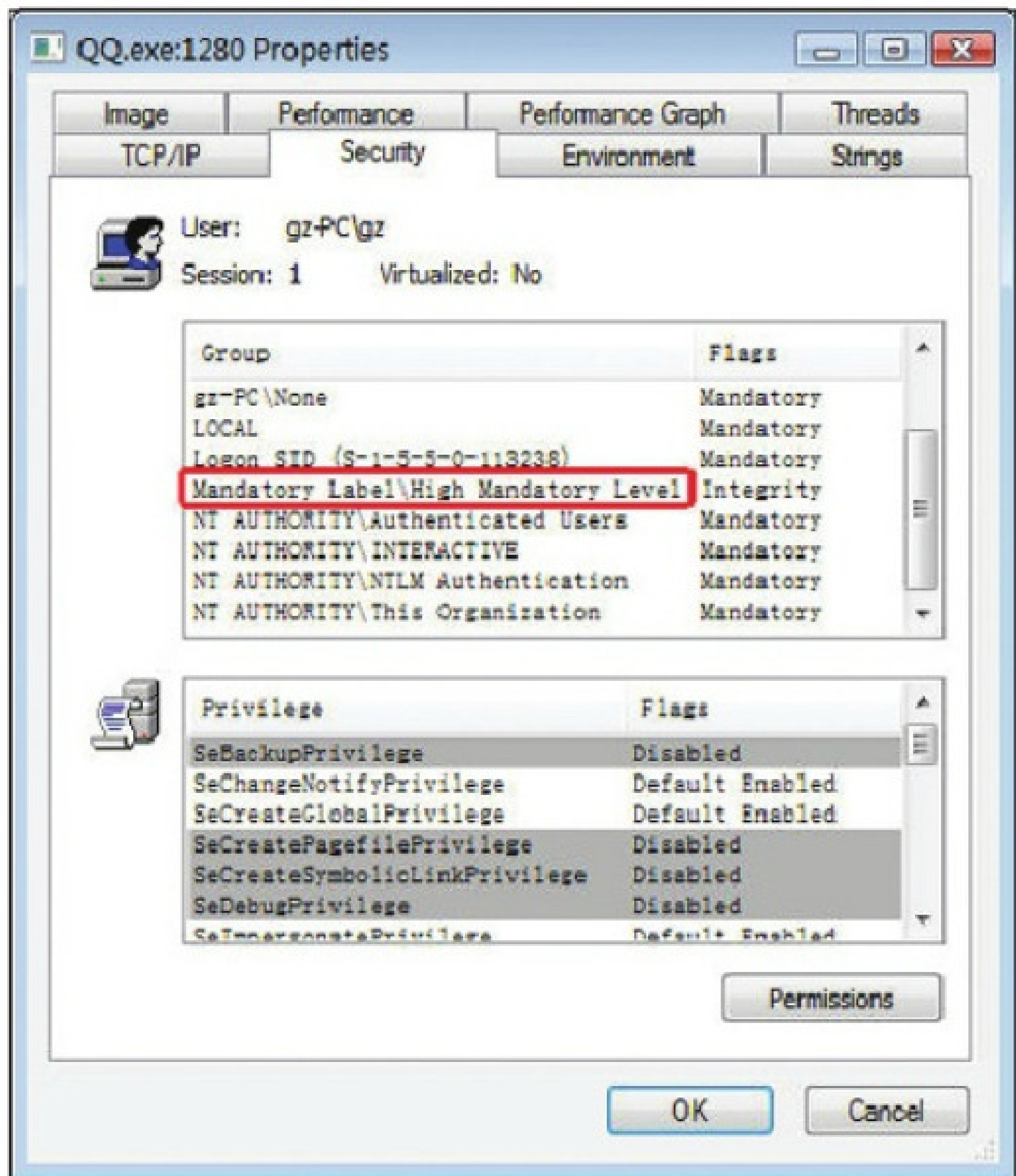


图10

2.兼容个案——鼠标驱动

兼容症状：罗技鼠标没有For Vista的驱动程序导致众多快捷按钮成为摆设，过往操作系统驱动程序版本又总是主动拒绝安装（**图13**），即使以管理员身份和应用软件兼容模式运行，也都会收到同样拒绝的信息。



图13

原因分析：从驱动拒绝安装的时间和警告信息来看，并不是类似上文的驱动安装中途出错，而是驱动根本没有进入实际安装就中止了。显然驱动会在安装之前检查操作系统版本，并根据操作系统版本决定是否继续安装，然而这种版本检测理论上能被应用软件兼容模式绕过，不能绕过的原因其实是兼容模式并没有应用到安装程序。

解决办法：先不要直接运行官网下载的驱动安装程序，使用

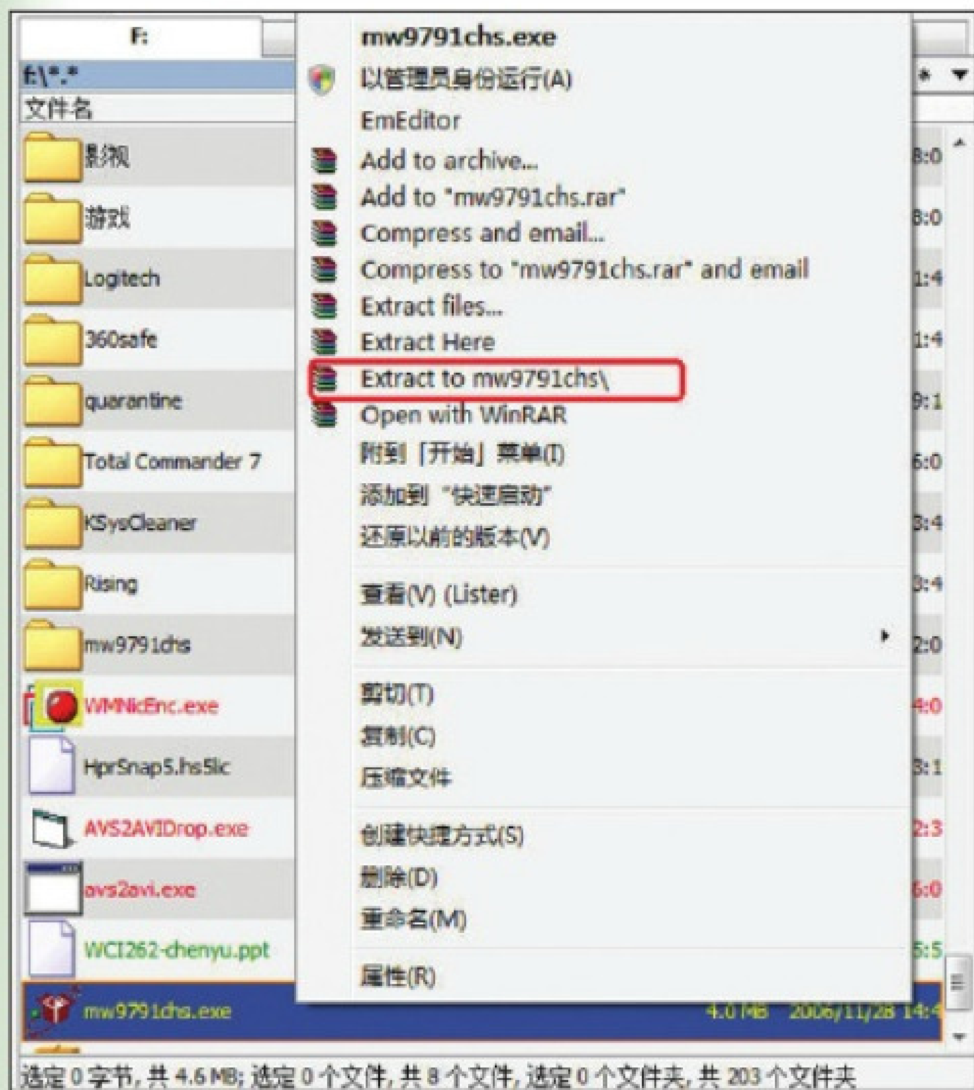


图14

WinRAR右键将此安装程序解压为一个文件夹（**图14**），进入文件夹后再将其中主安装文件Setup.exe设置为以Windows XP SP2兼容模式运行，即可以管理员身份运行顺利完成安装，安装后的罗技驱动兼容非常好，至少没有微软键鼠驱动那样的明显问题（**图15**）。

个案总结：并非只有驱动程序，许多应用软件都会主动检测操作系统版本，以决定是否继续完成安装。只要使用应用软件兼容模式运行，就有可能绕过操作系统版本检测完成安装。许多应用软件的安装程序也是类似罗技驱动那样的单文件，运行后其实是先解压到临时目录然后再调用真正的安装程序，直接以应用软件兼容模式运行其实并没有应用到真正的安装程序上，因此对于单文件安装程序的应用软件应该先手动解压，再对真正的安装程序设置应用软件兼容模式。类似罗技驱动简单的自解压包可以用WinRAR解压，更复杂的解包普通用户可尝试UniExtract（http://www.onlinedown.net/soft/50637.htm），启动UniExtract并把应用软件的安装程序拖到UniExtract界面上，软件就会设置好安装压缩包解压文件夹的位置（**图16**），点击“确定”软件就会自动探测安装包类型并解压缩。



图15



图16

权限的分配

要获得应用程序安装文件夹的完全控制权限并不困难，鼠标右键点选安装文件夹并选择属性菜单。将对话框切换到安全选项卡，在此可以清楚看到各账户组别分别对此文件夹拥有的权限。直接点击“编辑”按钮打开权限编辑面板，只要勾选下方权限列表复选框就能赋予或取消权限（插图01）。虽然可以直接赋予标准用户组完全控制权限，不过还是先点击添加按钮打开用户组选择对话框，在对话框中输入登录的账户并点击“检查名称”验证（插图02），点击确定后就能将登录账户加入到列表中，此时单独再分配给账户完全控制权限就不用赋予整个用户组了（插图03）。

如果要取得Administrators完全控制权限，那么回到安全选项卡并点击下方的“高级”按钮，将高级安全设置对话框切换到所有者选项卡（插图04）。点选“编辑”按钮打开所有者编辑面板，点击“其他用户或者组”按钮，添加想要取得Administrators完全控制权限的账户（插图05），返回后勾选“替换子容器及对象的所有者”并点击“应用”，等待安全对话框设置完毕即可取得所有权（插图06）。



插图01



插图02

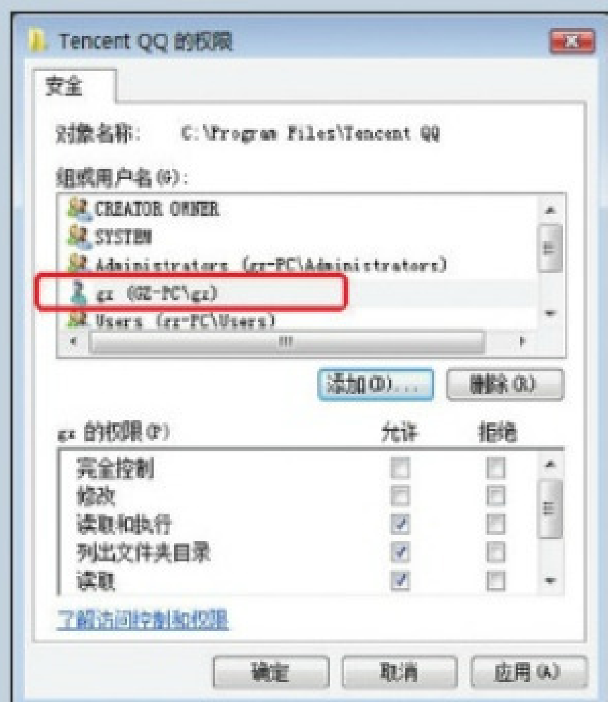
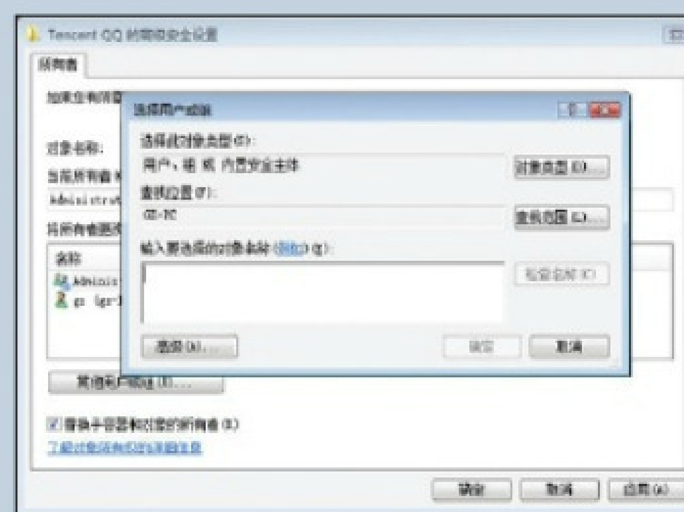


插图03


插图04


插图05

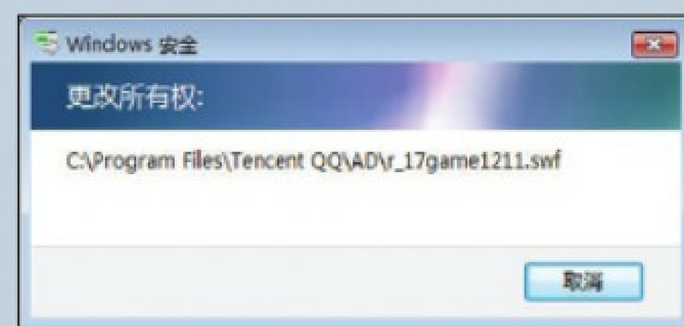


插图06

三、软件应用

1.兼容个案——QQ登录

兼容症状：QQ程序长时间停留在登录界面，有时甚至无法通过Task Manager结束QQ进程（图17）。

原因分析：Windows Vista的UAC特性让管理员账户登录也只能行使标准用户权限，而程序安装后标准用户仅仅拥有安装目录的读取权限，只要QQ安装在NTFS文件系统的硬盘分区就会遵循这个原则。QQ登录时会创建一个以QQ号作为名字的文件夹用于存放该QQ号的数据，但用户登录QQ时却没有对安装目录进行写的权限，从而导致QQ程序完全失去响应，安装在默认目录Program Files下的QQ甚至会连登录界面都无法看到。此外还有一个特别因素会导致同样的症状，即许多用户钟爱使用某些QQ精简版本，也会因为内部文件的缺失导致在Vista中失去响应。



图17

解决办法：赋予用户对于QQ安装目录的完全控制权限，并保证使用完整的QQ官方版本。

个案总结：Vista对于文件管理的权限分配并不同于Windows XP，无论以哪种权限的账户登录系统，不管是使用者主动创建的文件夹和文件，还是使用者安装应用软件的安装文件夹和文件。默认情况下登录账户并不属于创建所有者权限组，甚至并不会出现在权限管理列表中。UAC安全特性的限制让使用者只是拥有标准受限用户权限，对于任何文件夹和文件标准受限用户都只拥有读取权，并没有写入和修改的权限（图18）。许多应用软件默认都会在安装文件夹中存放配置等各种数据文件，直接运行软件会由于无法创建和写入必要的数据文件而失去响应。显然以管理员身份运行应用软件可解决问题，许多应用软件写入必要的配置等数据软件后，此后的启动都只需读取这些数据而并不修改，这就是为什么许多应用软件只需要首次以管理员身份运行即可。但从长远的使用而言，将登录账户加入权限列表并赋予编辑权限才是正确做法，因为用户在使用过程中依然有可能需要修改软件功能配置。

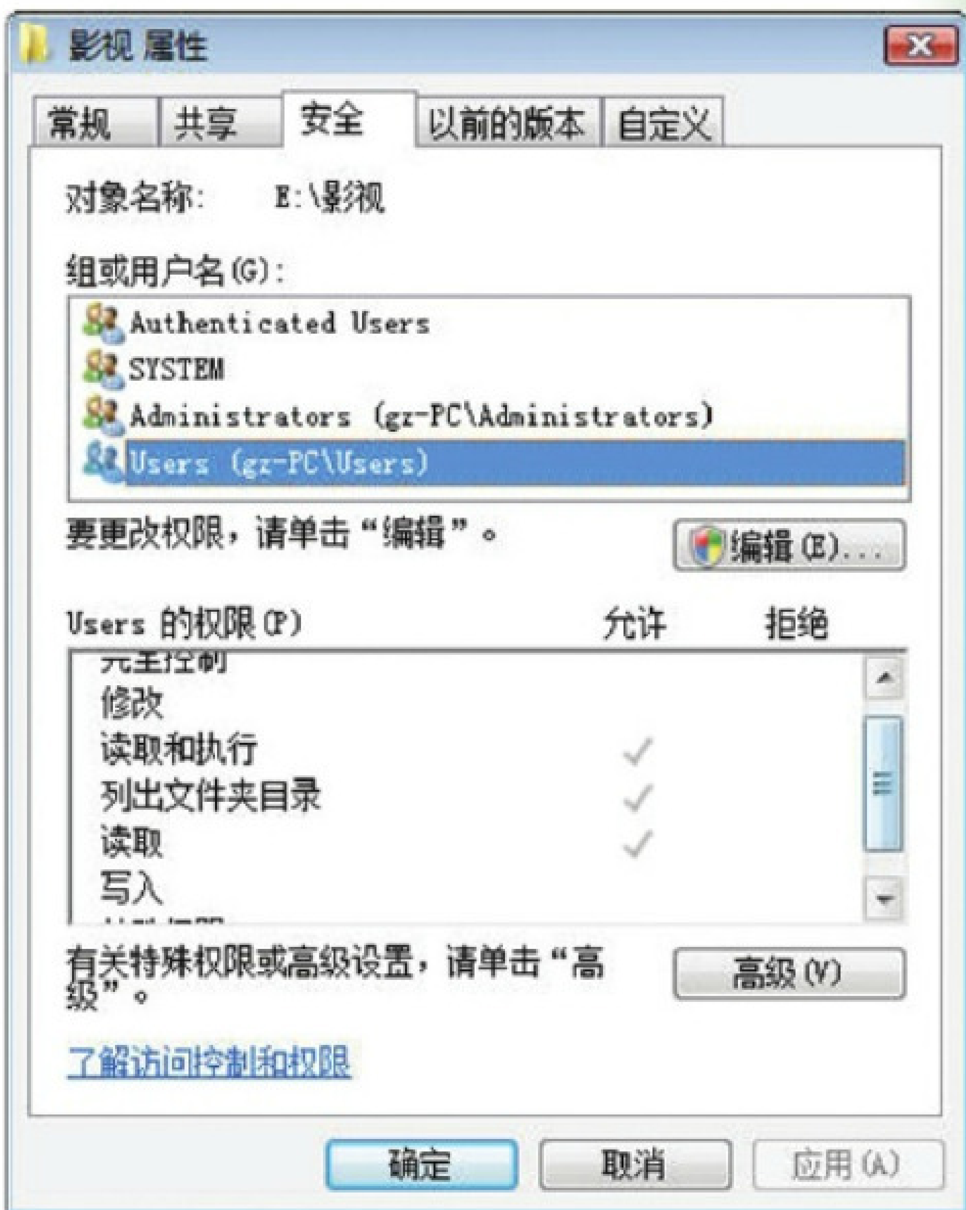
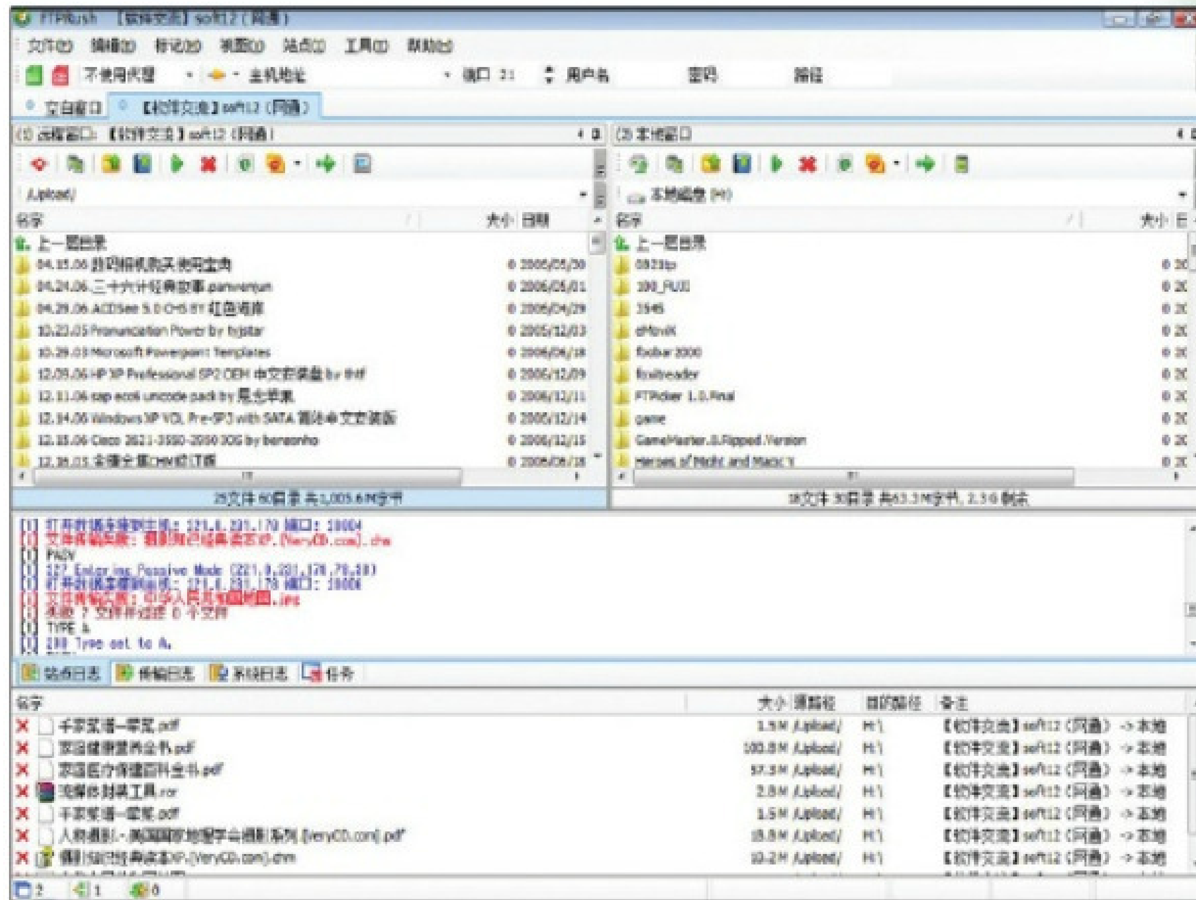


图18

2.兼容个案——FTP无法下载

兼容症状：FTPRush某些时候下载成功，某些时候却会成为失败队列，重置失败队列仍然无法下载（图19）。

原因分析：许多用户并没有建立固定下载文件夹的习惯，很多时候都是随意指定放置在有空闲空间的磁盘分区。可FTP工具不仅仅会向自身文件夹内写入配置数据文件，进行下载时当然也会在指定位置写入数据，随意指定下载文件存放位置在Windows XP中很常见，在Windows Vista中可能就会导致下载文件失败，总的来说似乎没有什么特别规律，在磁盘根目录读写时失败的情况较多。


图19

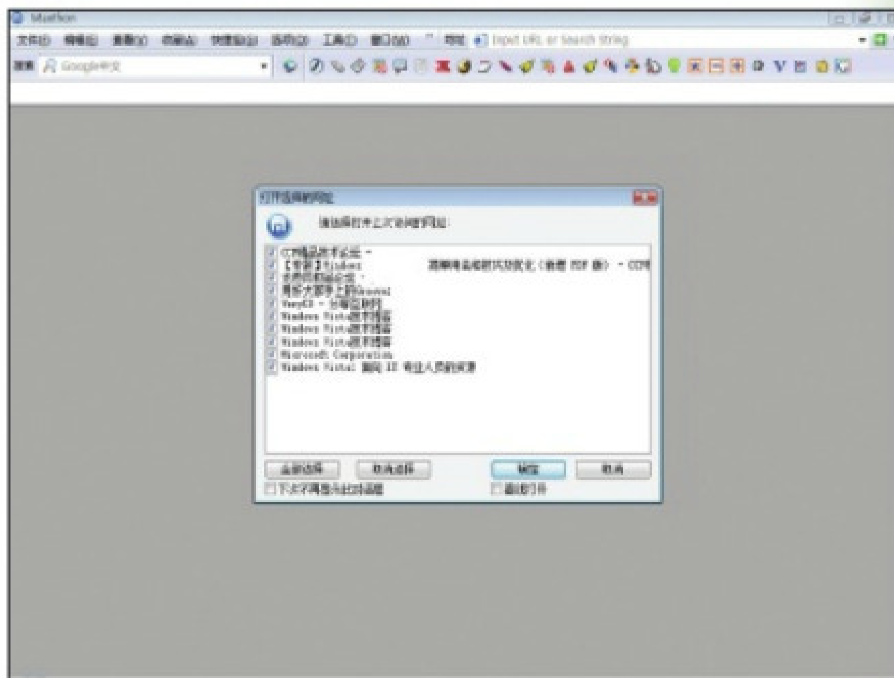
解决办法：固定下载文件夹并赋予用户全控制权限，下载文件都直接写入此文件夹。

个案总结：不仅仅是FTP下载工具，包括HTTP下载工具甚至是WinRAR的右键压缩功能，只要是操作磁盘写入数据类的软件工具较都常出现这种兼容错误。实际上这种错误应该还是由于缺乏相关文件夹写入权限，但理论上只要首次运行软件时采用以管理员身份运行，即使以后是标准用户身份运行软件也能避免此类错误。可也确实会有少数操作存在无法写入的情况，由于这种兼容错误暂时看不出规律，不知到底是应用软件的兼容问题还是系统Bug，这时只有用户暂时变通先解决问题。

3.兼容个案——Maxthon历史记录

兼容症状：执行网络浏览器Maxthon发现打开的并非上次关闭的浏览页面，而往往是更早时候的浏览记录（图20）；有时候设置好的功能配置、皮肤界面再次打开时也会改变。

原因分析：Maxthon被安装在系统分区默认文件夹Program


图20

虚拟重定向的问题

Vista中利用虚拟重定向技术实现对上代平台遗留应用程序的兼容性，其实际工作原理大致是这样的。某些遗留应用程序由于设计上的原因需要管理员权限运行，这些程序往往可能需要在系统“全局”的位置写入数据。这些“全局”的位置包括“Windows”文件夹、“Program Files”文件夹、以及注册表“HKEY_LOCAL_MACHINE”分支等等位置。不过Vista平台上UAC的安全特性，使得这些遗留应用程序运行在标准用户权限下，没有往这些“全局”的位置写入的权限，这样就会导致兼容问题。此时虚拟重定向技术开始工作，它把这些“全局”位置重定向到user的路径下，这样就可以欺骗遗留应用程序，让它可以顺利运行在标准用户状态。举一个简单的例子，标准用户权限运行Windows XP版本的记事本，并向“Windows”文件夹中保存文本。按理说肯定应该被系统拒绝，可是意外的是居然没有报错“拒绝访问”。当然用户在“Windows”文件夹中找不到被保存的文本。

Files之下，安装文件夹的完全控制权限已经赋予给标准用户。然而仔细分析这些问题所发生的规律，就可发现情况总是出现在两种权限切换运行Maxthon的时候，即以管理员身份运行Maxthon时会丢失标准用户身份运行下的浏览页面以及功能配置、皮肤界面等，反之亦然。

解决办法：坚持使用标准用户身份来上网浏览以及功能设置等，彻底解决的办法是不要将Maxthon安装在默认路径Program Files之下，那么即使切换权限运行Maxthon也不会更换配置的数据文件。

个案总结：将应用软件安装在默认文件夹Program Files之下是多数用户的习惯，然而Vista系统下Program Files文件夹、Users文件夹（原Documents and Settings）以及Windows文件夹非常重要，于是微软在Vista中设计虚拟重定向技术来解决这个问题。即标准用户身份已经拥有Program Files下安装文件夹的完全控制权限，但在标准用户权限下应用软件试图向Program Files下自身文件夹写入时，系统会自动重定向到虚拟文件夹 C:\Users\[用户名]\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\软件安装文件夹\，注意这是个隐藏的文件夹路径（**图21**），当然应用软件仍然会认为确实是在写Program Files下安装文件夹。只有以管理员权限运行应用软件时，应用软件才能将数据真正写入Program Files下的安装文件夹，这就导致当应用软件以不同权限运行时，读取的其实是不同位置的配置文件。事实上Maxthon的问题其实并不算什么困扰，但如果是QQ之类的IM工具，就会很容易让用户以为聊天记录和传送文件已丢失，因此最好不要将应用软件安装在系统分区默认文件夹。一些应用程序虽然并不安装在Program Files文件夹下，却也会向Program Files文件夹或者Users文件夹写入数据，例如《英雄无敌Ⅴ》的游戏设置和存档都放置在Users文件夹，显然同样会受虚拟重定向技术影响，用户切换权限运行游戏时就会找不到最近的游戏存档。因此应用软件发生类似功能配置无故变更、相关保存的数据记录文档丢失之类问题，必须首先仔细排查是否为虚拟重定向技术导致的问题。

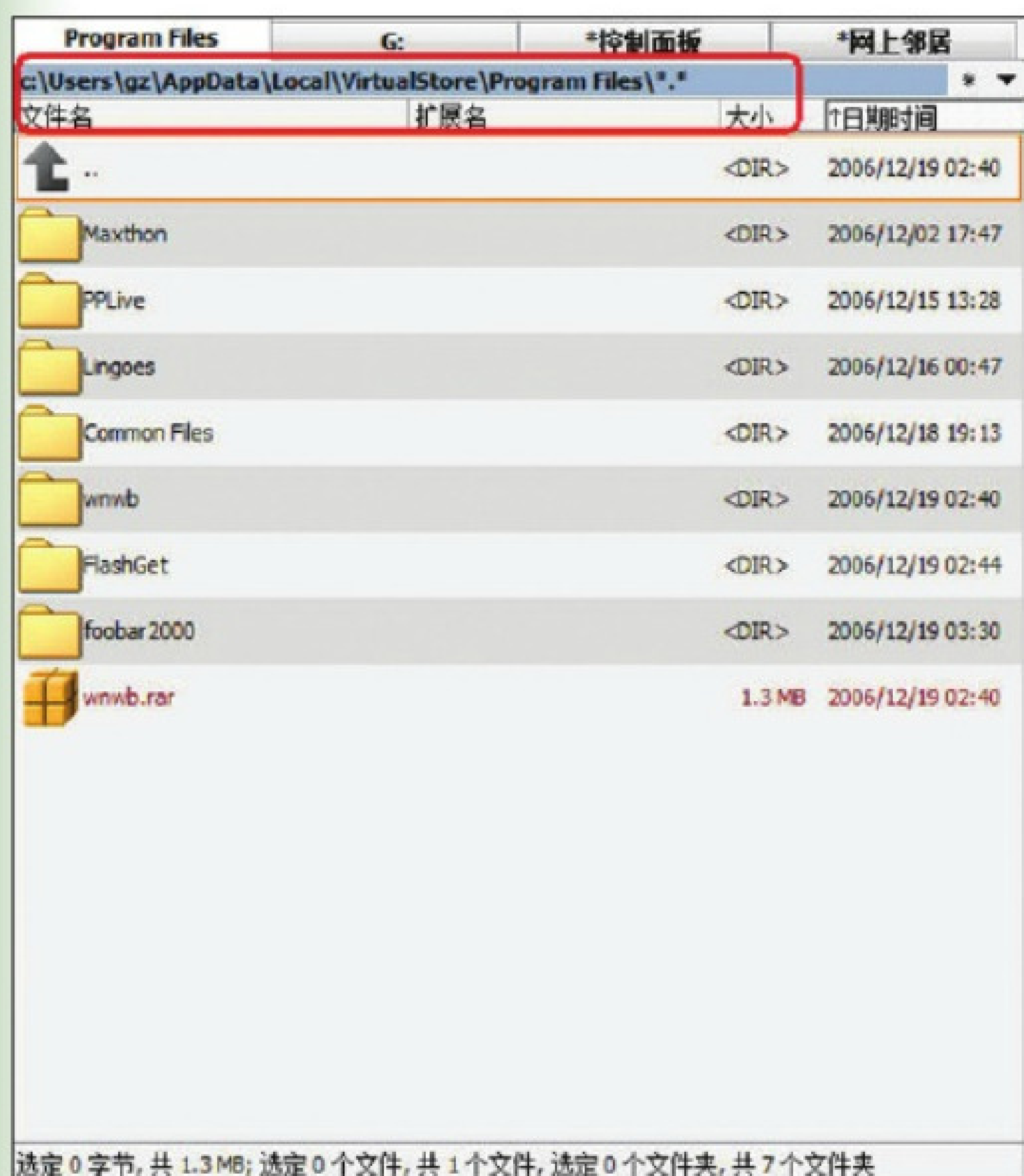


图21

4.兼容个案——文件关联

兼容症状：播放器Media Player Classic已经关联多媒体文件，甚至多媒体文件图标都已经替换成播放器图标，但双击多媒体文件启动的仍然是Windows Media Player（**图22**）。

原因分析：播放器Media Player Classic并非安装在系统分区的默认文件夹，安装文件夹的完全控制权限也已经赋予给用户，甚至用户每次修改应用配置后，都能在资源管理器中看到播放器配置文件的更动，那么不能关联说明什么问题？用户忘记了关联文件实际是要修改注册表，并不是修改播放器的配置文件。

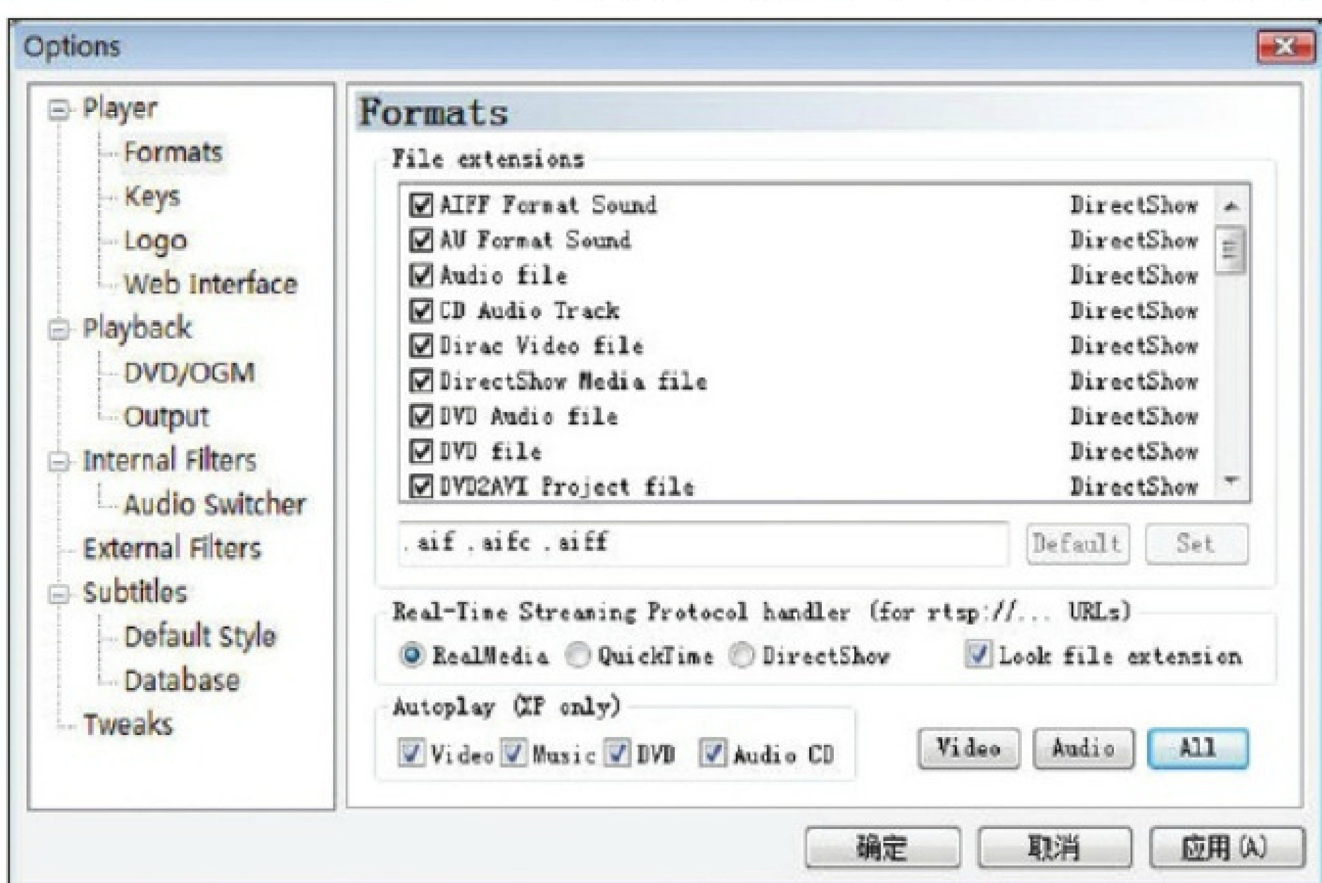


图22

解决办法：以管理员身份执行播放器再进行文件关联设置，然后应用即可修改注册表，也可用右键菜单的“打开方式”来关联文件，同样能成功地修改注册表。

个案总结：应用软件运行时并不仅仅只有修改磁盘文件会遭遇权限问题，修改注册表同样也会碰到权限不够而无法修改的问题，而且Windows Resource Protection对于注册表的保护相当严格。糟糕的是若应用软件修改注册表权限不够只是修改不成功，通常都不会像修改文件一样返回权限不够的提示。这导致在兼容问题发生时用户会先去追究应用软件的兼容性，往往忘记应用软件功能是由系统注册表修改实现的，功能缺失则是因为注册表修改并未成功。对于已经习惯Windows XP平台的用户，往往会遭遇这样简单错误所造成的兼容问题，要纠正过来只能依靠时间和用户的意识。

5.兼容个案——文字输入

兼容症状：除了Vista系统自带的文字输入法，大多数第三方外挂文字输入法在IE 7中无法使用，严重的甚至导致IE 7崩溃（**图23**），可这些第三方输入法在其它应用程序中都能正常使用。

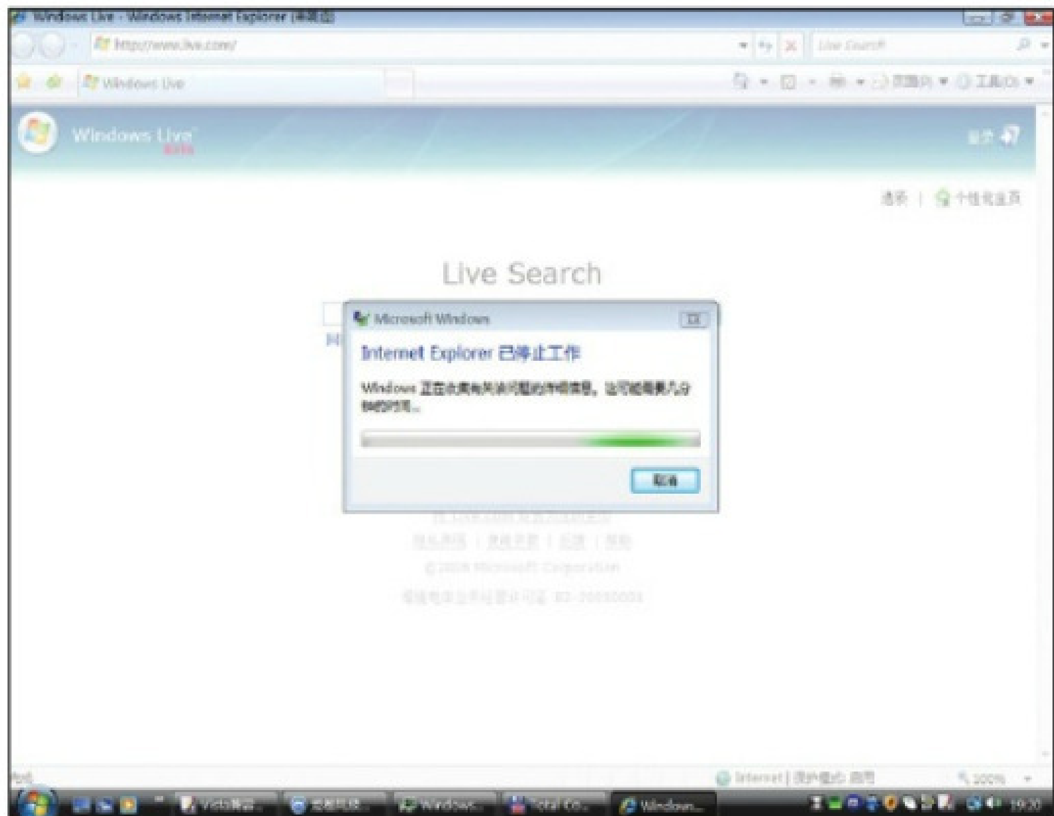


图23

原因分析：IE 7是整个Vista系统中最为特殊的应用软件，当它开启保护模式运行时是唯一的低完整性级别进程，由于Vista设计有Mandatory Integrity Control（强制完整性控制）安全特性，意味着IE 7进程能访问的也只能是有限的几个低完整级别文件夹，然而在IE 7调出输入法的同时需要读写输入法安装文件夹，这个动作往往就导致整个进程崩溃。

解决办法：在IE 7中只使用系统自带的文字输入，如果非要使用习惯的第三方输入法，那么要么将需要输入的网页加入信任网站（相当于对此网站临时关闭IE 7的保护模式），不推荐彻底关闭IE 7的保护模式，稍加等待应该就有完全兼容于IE 7的第三方输入法出现。



图24

个案总结：Vista平台上IE 7的底层技术变化非常大，由此引发的兼容性问题相对于用户也难以理解，但这并不代表IE 7本身有什么严重兼容问题。除去非常集中的输入法兼容问题，许多第三方IE插件恐怕也需要修改。目前已可认定迅雷插件确实会引起IE 7反应迟钝，甚至完全失去响应，某些计算机上IE 7调用网络快车1.80版也会引起类似问题，此外大多数网上银行的插件也无法兼容Vista平台的IE 7。因此用户要注意多使用IE 7加载项管理（**图24**），对于可能引发兼容问题的插件应该坚决禁用，必要时不妨删除插件以验证兼容问题的根源。注意拥有保护模式的IE 7确实能做到既方便又安全，在防御网络攻击的理念上超越当前主流网络浏览器，确实应该作为Vista平台的首选浏览器。如果IE 7插件能完美解决广告过滤、鼠标手势等应用功能，那么也许就可完全抛开Maxthon等第三方浏览器。

6.兼容个案——中文菜单

兼容症状：虽然网络浏览器Maxthon选择的是中文语言，但用户发现其右键菜单却是英文（**图25**），似乎难以让人理解。

原因分析：对于一直坚持试用Vista各个版本的用户而言，Maxthon各版本在Vista的兼容性一定会让他们相当满意。唯一遗憾的是每次点击右键，在右键菜单弹出前会跳出对话框，报称无法载入动态链接库文件Shdoclc.dll，但右键菜单还是能正确跳出，显然这个动态链接库文件是Maxthon右键菜单使用英文的关键（图26）。



图25

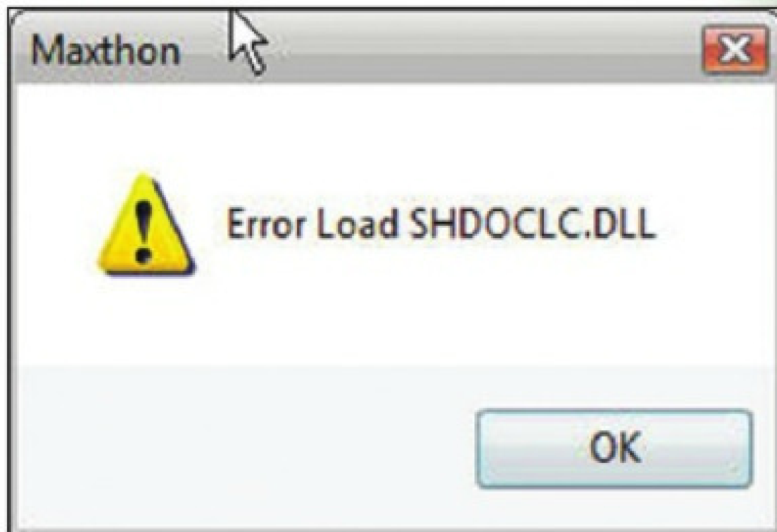


图26

解决办法：在Windows XP平台计算机内搜索系统目录，找到Shdoclc.dll文件并将其拷贝到Maxthon安装文件夹内，此时Maxthon右键菜单恢复为中文。

个案总结：完全针对于Vista平台设计编写的应用软件非常稀少，目前用户的大部分软件都是Windows XP上直接拿来，这些原本针对Windows XP平台编写的应用软件不免会带有强烈的Windows XP平台特征。类似Maxthon情况一样，需要Windows XP平台上某些库文件才能正确运行的应用软件不在少数，其中游戏类软件是较为集中的体现。尽管Vista附带有更为高级的DirectX 10，可许多游戏都需要DirectX 9的库文件才能运行。用户同样可将DirectX 9的库文件拷贝到系统目录，更简单的方法是在Vista中直接安装DirectX 9，这样不会有任何问题，也算开了Windows平台低版本DirectX能安装的先河。

总结

总体来说，除了系统底层的改动造成无法避免的兼容性问题外，其他兼容性问题最大的原因就是Vista独特的用户账户权限设定。应用程序得不到其需要的权限从而无法完美执行，Vista也会认为这是兼容性问题。由于Vista着重于安全性而设计，要Vista放宽系统权限应该是不可能，那么只好要求应用程序在升级版本时除了结合Vista的新内核之外，还要考虑到用户权限问题。在用户遇到兼容性问题时，除了更新最新的程序外，也可手动增加当前用户对应用程序及其需要访问文件夹的权限，也许就会发现问题已经解决。

Vista系统下常用软件兼容列表

分 类	软件版本	兼容问题	解决办法	说明
防病毒	McAfee VirusScan Enterprise 8.5i Beta	测试期，免费，邮件注册	目前没有完美支持Vista的防病毒工具，处于测试期的工具都会有或多或少的问题，甚至能够顺利开启实时监视的工具都不多。注意除非厂商明确指出产品支持Vista，否则安装的结果几乎就是蓝屏	
	卡巴斯基6.0.2.6 Beta	测试期，自带防火墙		
	Symantec.Antivirus.Corporate.Edition.v10.2	测试期		
	avast! Professional Edition 4.7	测试期，免费，邮件注册		
防火墙	McAfee Desktop Firewall v8.5 Build 591	测试期	防火墙产品处境更加尴尬，支持Vista的测试产品寥寥无几。注意一定要关闭微软自带防火墙，才能保证正常工作	
	Kaspersky Anti-Hacker 1.94	测试期		
多媒体	K-Lite Codec Pack 2.8.0.0	集成包中某些解码器无法安装注册	放弃集成包，以管理员和兼容模式逐一安装所需要的解码器，注意类似暴风影音之类其实也是解码集成包，它们导致的问题往往更大	少数解码器确实有兼容问题，即使单独安装也无法成功
	Kmplayer	多数播放器运行正常，但是运行时会关闭Aero特效	在参数设置中选择，视频处理——渲染器—VRM9 RENDERLESS模式	Kmplayer最新版也可以选择“增强视频渲染器(仅vista)”
	Media player classic			
	Mplayer			
	PowerDVD 7			
	Foobar2000 0.9.4.2	v8.3至0.9.4之间版本有兼容问题，无法使用		
	Winamp 5x		某些版本可能需要手动拷贝dll文件	
	千千静听	无		
	ACDSee v9	V8.1有小问题，以下版本问题更严重，不要安装		图像浏览
	Adobe Photoshop CS2	无		图像处理
	Hypersnap V6	无		抓屏类
网络应用	Maxthon 1.5.7	右键菜单英文	手动拷贝Dll文件	第三方浏览器
	FireFox 2	无		非IE浏览器
	FlashGet 1.73	无		
	迅雷 5.5	插件可能导致IE崩溃	最好卸载插件，禁用似乎还有影响	
	eMule 0.47c	无	受vista连接数限制影响，此外打开防火墙的UDP限制规则	
	BitComet 0.80	无		
	Skype 3.0	关闭Aero特效		
	QQ 2006	关闭Aero特效	使用经典界面	更多问题见正文
	MSN Live Messenger 8.1	无		IM工具类
	FlashFXP v3.3.0	无		
	PPlive	缓冲完毕后黑屏无影音	使用PPlive 1.2.35版	唯一肯定能用
办公开发	MS Office 200X系列	无		办公类
	Adobe Reader 7	无		电子出版类
	金山词霸200X系列	有时无法载入取词模块	首次以管理员运行	词典类
	Emeditor v6.x	无		文本类
	Macromedia套装	无		多媒体开发类
	Microsoft Visual Studio 200x系列	有兼容警告	不确定原因	程序开发类
	Delphi 7	无法运行		程序开发类
	极点五笔最新测试版	尚无	大多数输入法会导致IE7崩溃或者无法使用	
虚拟设备	Daemon 4.06或4.08	无	其它更低版本会蓝屏	虚拟光驱
	Alcohol 120% 1.9.6.4629	无	其它更低版本会蓝屏	
	VMware Workstation 5.5.3 Build	无	低版本工具虚拟网卡可能不工作	
	Total Recorder Pro	无法运行		虚拟声卡
系统工具	Winrar 3.6x	右键菜单失效	首次以管理员运行	压缩类代表
	Nero 7.x	无		刻录类代表
	PGPDesktop 9.x	不能运行		加密类代表
	Total Commander	工具栏ICL图标无法显示	使用7.xbeta版本，或者转换ICL图标	管理类代表
游戏	英雄无敌 5	需要DX9	安装DX9，许多游戏都要如此处理，是游戏兼容的典型处理	
	极品飞车 10	载入游戏后运行失败	两种处理方式：一是将游戏内Movie文件夹改名，使游戏不播放动画。二是使用“98/ME兼容模式”运行，这也是显卡驱动和解码完善前游戏兼容的典型处理。	
	跑跑卡丁车	退出游戏时候蓝屏	防外挂补丁不兼容Vista，可以尝试删除游戏升级补丁。网游兼容典型处理。	

注：本表测试的某些结果可能因硬件配置不同而不同。

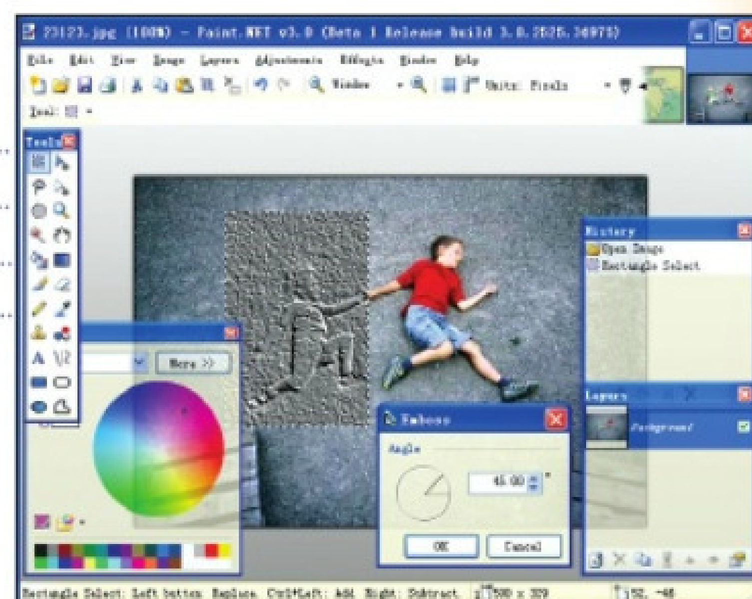
栏目编辑・星尘・stardust@popsoft.com.cn

工具快报

编者按：就在写此稿时，笔者碰上了个古怪的问题：WinXP总是在启动快完成时突然重启，并且更要命的是，格式化重装操作系统都会中途蓝屏！在使用了各种硬盘工具无效后，非常沮丧地以为是硬盘永久出错。为求准时完稿，拿出了以前换下的小硬盘准备临时替换。然而就在拆开机箱的一刻，突然看到了内存条（它们曾在装机时与主板冲突过一阵），于是灵光一闪，将它们逐条拔下再插上……问题就此神奇般解决。以此前言献给不幸碰上了相同问题的读者朋友。

■江苏 淮扬客

Paint.NET



□大小：3.87MB □授权：免费
□语言：英文
□下载：http://www.getpaint.net/download.html

虽然我们已经习惯于用Photoshop修图改图，但为备出门不时之需，你还是可以在U盘中拷贝一份Paint.NET的安装文件，因为它体积很小，功能却异常强大，并且还兼容Vista操作系统。软件基于.NET Framework 2.0开发，因此机器上必须安装此开发包（软件下载页面中即提供了其下载链接）。与Photoshop CS2相比，这款软件除包含了所有常见的功能外，浮动窗口的半透明样式也很时尚化；在打开多个图片时，软件会将图片的缩略图列于窗口的右上方，点击缩略图即可切换到该图处，非常方便。注意该软件虽为免费，但其Beta版却是有测试日期限制的，请及时联网等待提示更新到最新版即可，另外3.0版中虽称提供了简体中文语言包，但就目前而言笔者不建议采用。

Undelete Plus



□大小：654kB □授权：免费
□语言：简体中文
□下载：http://www.undelete-plus.com/files/undelete_plus.exe

这是一款用于恢复误删除文件的免费软件，虽说体积颇小，但功能设计却很周到。软件支持从NTFS/NTFS5/FAT12/FAT16/FAT32等格式的分区中恢复数据，操作系统则是从Win98到Win2003全面支持。扫描磁盘之后，你可选择多种方式将已删除文件的信息列出来，比如按磁盘文件顺序、按某种文件格式等，还可使用文件名称/日期/大小进行过滤，目前软件的删除文件预览部分似乎还在开发中，暂时不能使用。软件内附简体中文包，第一次使用时点击界面上的中国国旗即可。

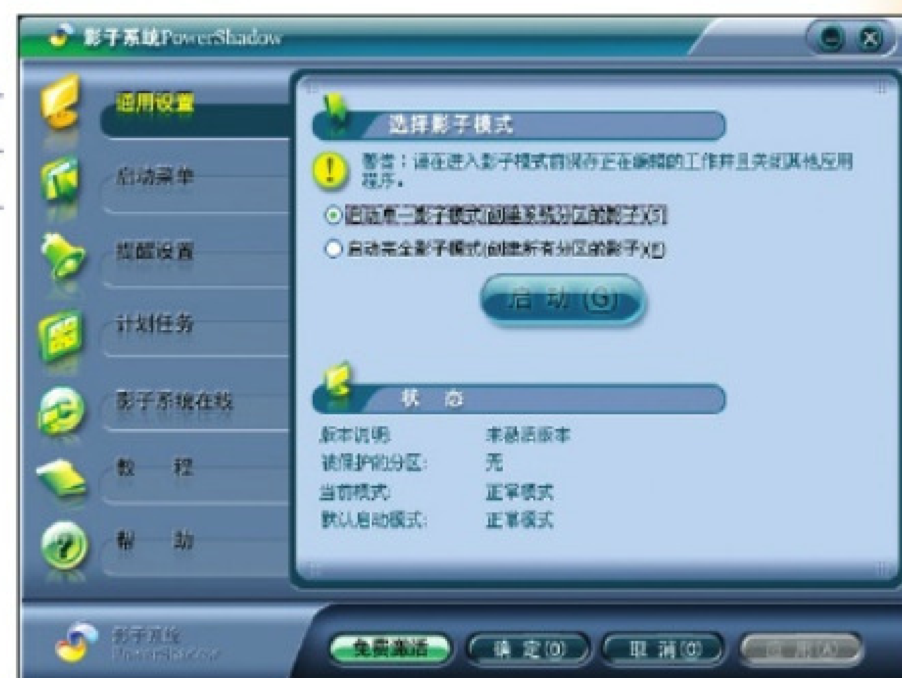


ATI Tray Tools

□大小：1.00MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://mr-71159.v-mirror.spb.ru/atitray/attsetup.exe

这款小软件并非官方制作，而是出自一个叫Ram Adams的俄罗斯人之手，但值得所有ATI显卡用户下载使用。软件安装后，只要右击其位于系统托盘区的图标即可快速调节ATI显卡的各种参数，如对核心频率/显存频率进行超频设置、改变OpenGL/Direct3D的AF（各向异性过滤）或AA（反锯齿水平）参数、调节显卡显示等。需要说明的是安装过程中有一步是选择语言，请选择“Chinese”之后再“Next”，这样才能直接使用简体中文语言包。

影子系统（PowerShadow）



□大小：4.55MB □授权：免费
□语言：简体中文
□下载：http://www.mydown.com/soft/utilitie/systems/162/411162.shtml

在了解“影子系统”是什么之前，我们先来看一下能用它来做些什么：可任意执行各种软件，不用担心被流氓软件上身；可随意上网，不用担心浏览器被劫持；可随意点击邮件附件，不用担心中毒……总之所谓“影子”就是“虚拟”的意思，当你开启影子模式的时候，所以操作都只是虚拟记录，只需退出影子模式，就能还原到之前的状态，因此你完全可以开着这个软件“裸奔”，强烈推荐软件试用狂人和网络乱逛达人安装使用。

FreshUI



□大小：849kB □授权：免费
□语言：英文 □下载：http://www.freshdevices.com/files/frui.exe

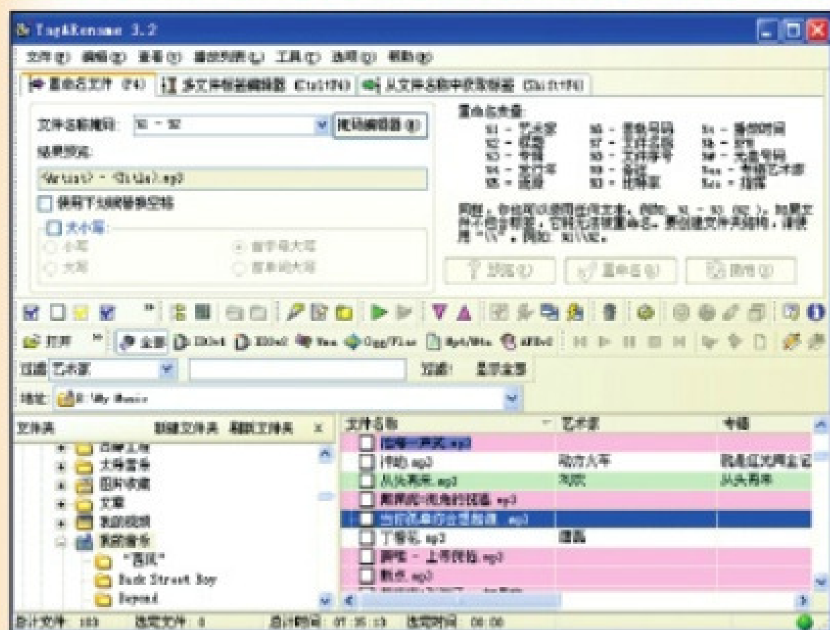
如何清除注册表编辑器最后一次搜索的记录？怎样开启Windows“红心大战”的作弊模式（按一下Ctrl+Shift+Alt+F12就可查看所有玩家的牌）？如何在浏览器右键中添加一个“Run Dos Box from this directory”（从此文件夹打开DOS命令窗口）？……好吧，我从来没见过这么细节化的一个系统软硬件配置软件，现在把它也推荐给你。注意，这个软件是免费的，但需要在其官方网页上填表以得到注册码，这里为方便大家起见将笔者为“popsoft”用户申请的密码公布一下：2H3W8-EA69-LH87-4U5M。软件界面为英文，但每点击一项，界面上方均会出现关于该项调节的详细说明，耐心阅读就会知道是怎么回事。

Xplorer² Pro



□大小：1.87MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/37746.htm

如果大名鼎鼎的文件管理软件Total Commander到了你手中却用得不是很习惯，那不妨来试用一下Xplorer²吧。软件界面与Windows的资源管理器几乎一样，操作习惯也完全相同，但一来它有两个文件窗口（可左右分割也可上下分割）；二来它有个预览窗口可以即时查看TXT、常见图片、音频、视频（只要你的系统中装有解码器）等文件，如此使用起来当然更为方便。此外它还带了一些极为实用的小工具，如文件分割器、粉碎机等。软件运行起来很快，别忘了，其安装文件不超过2MB。



Tag&Rename

□大小：2.97MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/2893.html#download

什么简单的事情用心来做，总是可以做得再完美、再精致一些——这就是我对Tag&Rename这个软件的第一印象。光是看一下使用界面，你就会放心地将MP3等音乐文件的标签、文件名交给它去修改、整理。软件除MP3外，还支持APE、WMA、ASF、OGG、WAV以及苹果喜欢使用的AAC等音频格式，并且支持批量处理，因此经常随身听音乐播放器的朋友不妨备上一个。

IE7官方简体中文正式版



□大小：3.00MB □授权：正版验证 □语言：简体中文
□下载：http://www.microsoft.com/china/windows/ie/downloads

没什么好说的，历经数个测试版，相信你已经对IE7的一些技术更新有所了解甚至亲身体验，不过你也一定对测试版中的Bug有所皱眉。没有关系，现在微软官方已经正式放出了简体中文版，赶紧在第一时间下载回来安装体验吧！相信IE7的多页面、RSS收集以及众多的小工具会让你不虚此“载”的。不过提醒各位这个版本目前只能运行在WinXP SP2系统上（已经装了Vista系统的朋友就不用再安装了），并且正常安装时需要进行正版验证，请自行于网络搜索相关信息。



Universal Extractor

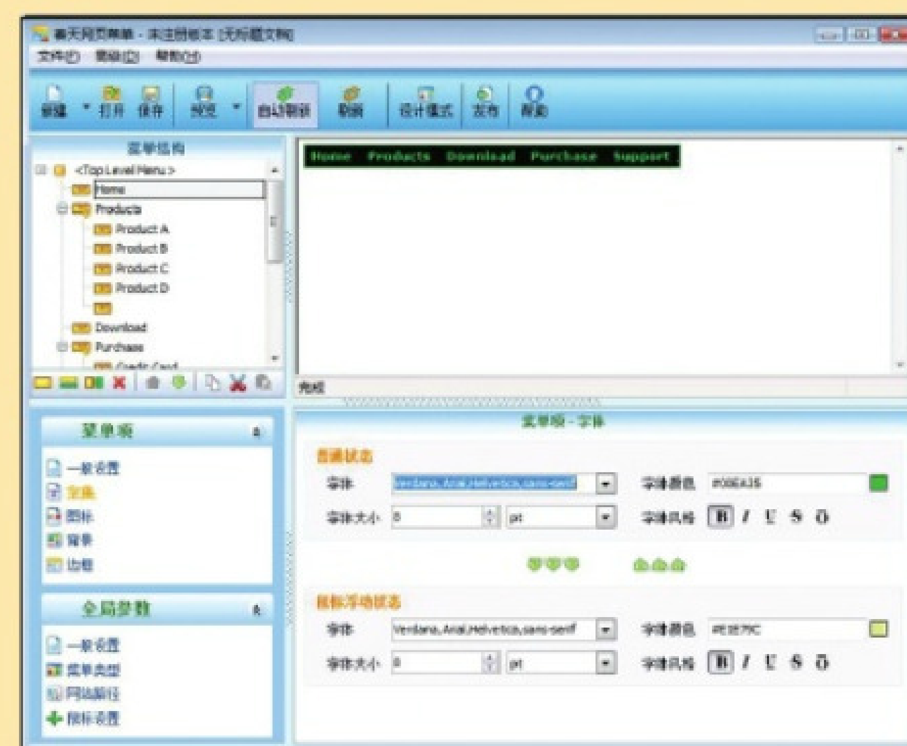
□大小：3.00MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://download.pchome.net/utility/pack/28324.html

这款软件号称“万能”解压，还是有些不同寻常的功能，除可用它来解压缩常见的Zip、RAR、7Zip、CAB等压缩文件之外，最大的便利之处是它还可以解开目前常见的多种打包工具（如Windows Installer、NSIS、INNO等）所打包的EXE安装文件。这种EXE解开功能经常能给你的软件应用、学习、提取带来一些新的乐趣，不信你可以下载回来自己试一下哦。

中国共享软件

■重庆 CoCo

网页菜单想多炫有多炫——春天网页菜单

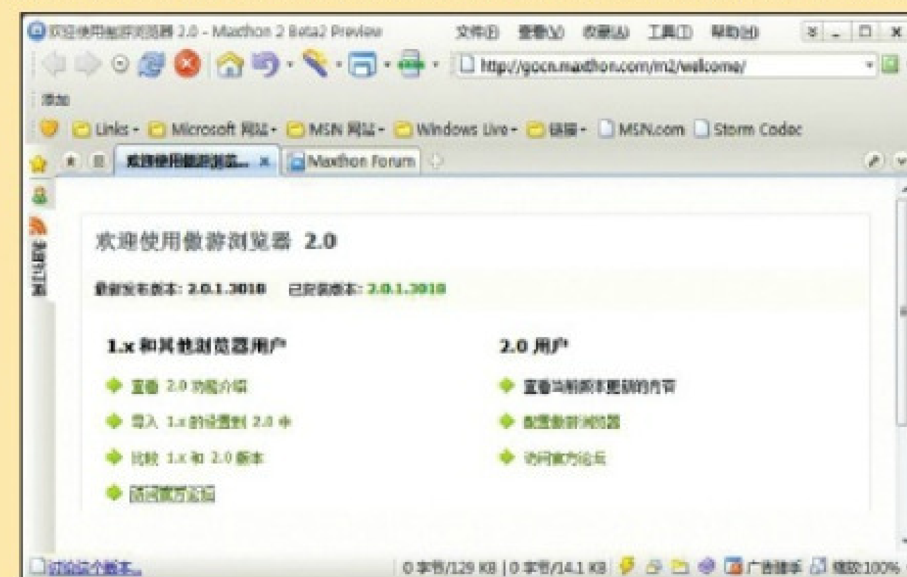

春天网页菜单(全方位定制菜单的样式风格)

□版本：v1.1　□大小：2.13 MB
□授权：共享软件　□作者：SpringSoft
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：280元
□未注册限制：试用30次　□主页：http://www.thespringsoft.com
□下载注册：http://www.pcsoft.com.cn/Card/page_card_info_new.aspx?CardID=7142

说明：一款帮助我们在网页设计过程中，制作出各种不同风格炫目华丽的菜单和导航栏的小工具。软件自带了40种美观大方、各具特色的风格模板，为我们提供了一种所见即所得的编辑方式，只需要在界面左侧设计好菜单的层次结构和标题内容等属性后，漂亮的菜单就自动在界面右侧的预览中出现。鼠标的移动效果、右键的弹出菜单、跟随屏幕的滚动效果、无层级限制的扩展菜单方式……只需要傻瓜式的操作，一切就能轻松在我们的网站中实现。

点评：友好方便的导航栏菜单是一个网站受欢迎的要素之一，是朴素的淡雅风格，还是华丽的时尚前卫？一切都要看站长们自己的定位了。简约但不能简单，我们总是希望每一个来访问的用户能发出“哇，很酷的站点”的一声，那就需要用更多的工具来美化一下自己的网页了。《春天网页菜单》把我们变成一个设计师，让我们从制作表格页面代码的苦力中解放出来。想要什么样的菜单效果，告诉软件一声，它就呼哧呼哧为你快速生成出来，DHTML的知识？JS文件的编写？不用你费心，它全懂呢。

新傲游的新期待——Maxthon

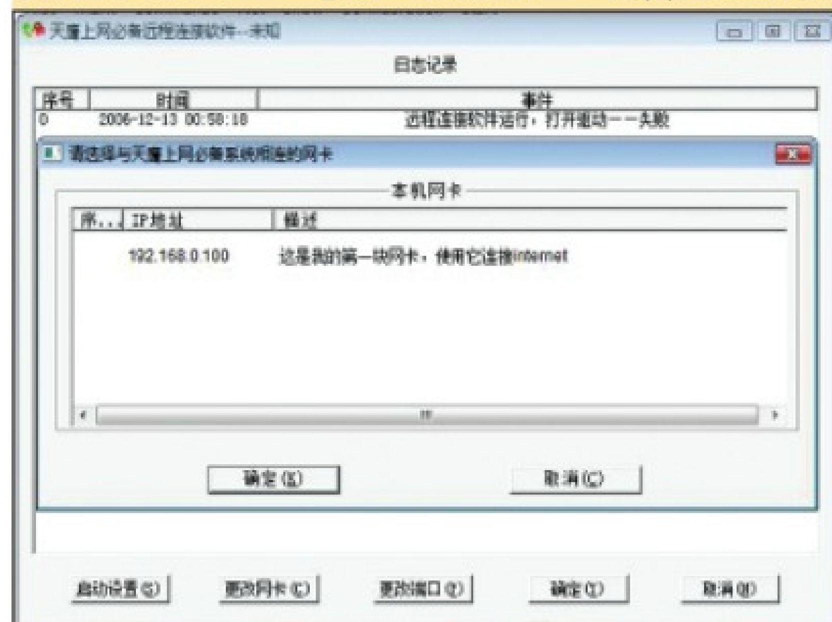

Maxthon(清爽的2.0，清新的上网体验)

□版本：v2.0 Beta预览版　□大小：1.75MB
□授权：共享软件　□作者：Maxthon
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://cn.maxthon.com/chs
□下载注册：http://passport.maxthon.com/download

说明：Maxthon可谓是一个深受网民喜爱的老牌网页浏览工具，无论是电脑高手还是超级菜鸟，都会在重装系统后安装一个，很多人已经习惯使用它替代只能一次一个窗口的IE。Maxthon 2.0版经过长时间的开发，最近终于放出了Beta预览版。新的功能包括MSA加速提高网页浏览速度；强大的过滤系统干掉网页中任何你不想看到的元素；全方位可定制的个性化界面；使用UI多线程技术降低网页假死的几率；网络收藏夹让我们无论身在何处都可以打开自己的收藏站点。

点评：看得出来，这次Maxthon 2.0版从功能到性能都是一个质的飞跃。随着Vista和IE7的发布，多窗口浏览功能已经越来越不能再作为吸引用户的最大卖点了，只有在细节上做到极致，成功的可能性也才能更大。新功能借鉴了不少Firefox、Google工具条等插件受欢迎的地方，变得立体化了的软件界面也更加清爽和美观，经过测试，网页浏览速度更加流畅。随着微软Vista版本的正式开售，Maxthon似乎在告诉所有喜欢它的用户们：“我已经完全准备好了！”

给电脑一件哈利·波特的魔法斗篷——天鹰网络隐形衣


天鹰网络隐形(你看不见我，我却能看见你)

□版本：v1.00　□大小：4.95MB　□授权：共享软件
□作者：Skeagle　□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：50元
□未注册限制：无　□主页：http://www.skeagle.com
□下载注册：http://www.skeagle.com/download.htm

说明：一款不会将我们的任何信息暴露在网络上的防护型小工具，软件可让外部主机无法探测和连接到我们的电脑，通过对电脑端口的有效控制，让那些不法的窥视者无法发现我们在Internet上的存在，更毋须说入侵了。软件像一个过滤的筛子，将那些无用的网络数据包、不法分子的探测信息等全部阻断，减少了计算机网络系统的压力，提升网络的流量质量。对网卡输入输出的监控让我们能实时发现可疑的流量，通过具体到分钟的端口管理，可以保护电脑的其它使用者（如朋友和小孩）沉迷于网络游戏或聊天，俨然一个小管家。

点评：对于一般使用电脑的用户来说，虽说很容易就能连上网，但无法知道自己是否已经在Internet上暴露无遗，更遑论防范了。而对于黑客们来说，任何一台连上网络的机器都可能成为他们的盘中餐。既然不懂复杂的防范常识和那些大型的安全工具，何不像哈利波特的隐形斗篷一样，干脆让别人找不到你，岂不是更妙？天鹰网络隐形衣隔绝了那些恶意或是伪装的试探性网络数据，装着自己不存在于Internet上一样，行走网络却不留丝毫踪迹，让不怀好意的人和软件们无从下手。

应用心得

编者按：感谢读者朋友们对应用心得栏目的关注。大家对本栏目有什么意见和建议，不论是版式还是内容方面，都请反馈给我，信箱是Say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

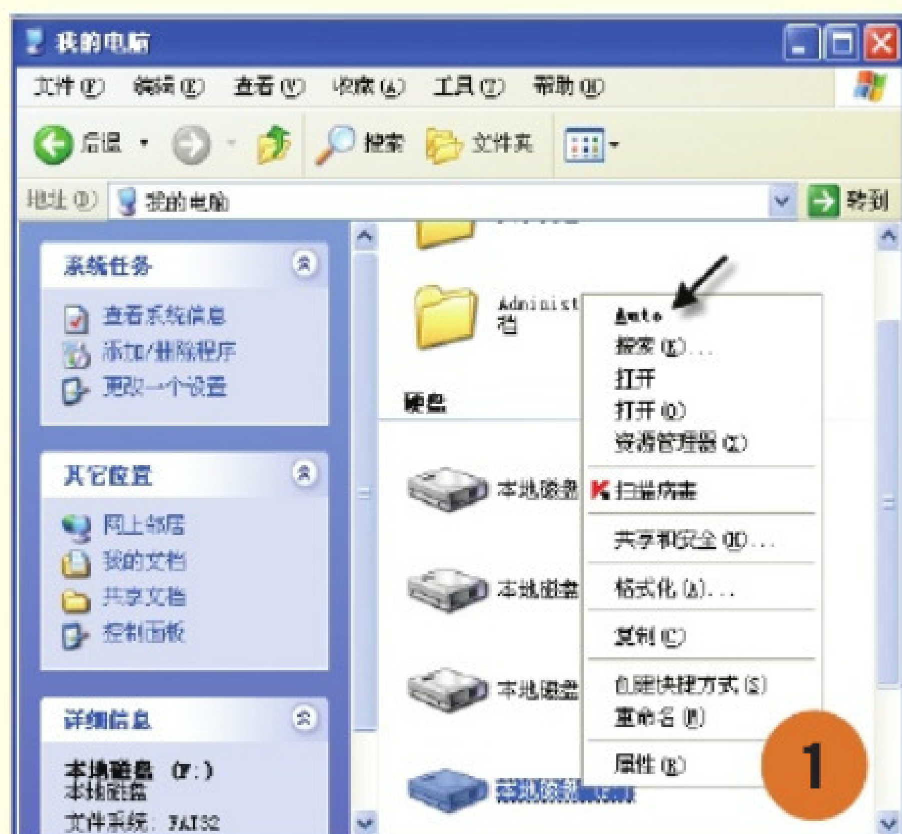
- 利用双硬盘，安装互不相干的双系统
- 拯救“残疾”的DVD—RAM刻录盘
- 音乐文件名大整理

赶走可恶的“Auto”

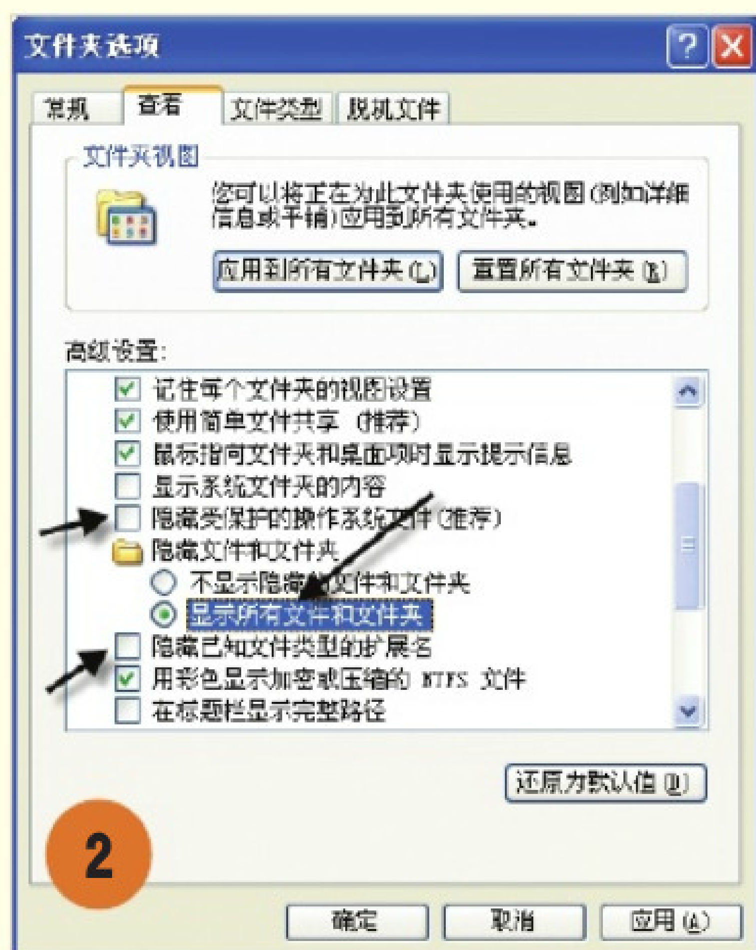
■ 安徽 屠志成

一、右键菜单中发现“Auto”

某友发来紧急短信：两台电脑硬盘打不开，运行速度奇慢，请求急



诊！赶紧跑过去，一看任务栏，真让人心酸，居然连个杀毒软件都没装。打开“我的电脑”，双击一盘



符来查看情况，真的毫无反应，推知硬盘根目录下肯定有能自动执行病毒的“autorun.inf”文件。只要你双击硬盘或U盘的盘符，病毒就能通过它在分区和分区之间、硬盘和U盘之间传播。

右键单击一分区，菜单中“Auto”赫然在目（如图1）。选择“打开”，分区根目录不见“autorun.inf”的踪影。单击工具栏上的“文件夹选项”按钮，打开其对话框，切换到“查看”选项卡，取消“隐藏受保护的操作系统文件”和“隐藏已知文件类型的扩展名”前的复选框，再选中“显示所有文件和文件夹”（如图2）。确定后，不单没有“autorun.inf”，连几个系统文件夹都给藏了起来（如图3）。此事暂放一边，先杀毒再说。

二、杀毒干不掉“Auto”

下载豪华版的360安全卫士2.2（网址：http://www.360safe.com/），安装后再安装它附赠的卡巴斯基v6.0个人版。用卡巴进行全面扫描，查杀了900多个病毒和木马。心想这回“autorun.inf”在劫难逃了吧，谁知在分区上右击，“Auto”仍阴魂不散，这说明autorun.inf仍没被清除。没辙了，进安全模式，右键中“Auto”还一清二楚，分区下看不到“autorun.inf”。看来这个不知名的病毒在文件隐藏方面高人一招，让你无迹可寻。

三、“深山红叶”让“autorun.inf”终现原形

如此隐藏文件虽然技高一筹，但隐藏时还得依赖于现有的操作系统。于是笔者灵机一动，祭起了另一件法宝——“深山红叶袖珍PE系统工具箱”光盘。它有一个可从光



盘启动的Windows PE系统，启动时完全抛开了原有的系统，所有依赖原系统作怪的病毒、木马都会被“冰冻”起来，不会自动发作。用光盘启动电脑，进入PE的桌面，从“开始”菜单中选择“资源管理器”，小心地在一个分区上点右键，选择



“打开”，“autorun.inf”终于现了原形（如图4）；看看它里面隐藏着什么不可告人的秘密（如下页图5），还顺手牵羊逮住了一个隐藏的“_desktop.ini”（前面有个下划线，显然是冒牌的）。痛恨之极，全部把它们删除，其它分区也照此处理。

重启电脑进入Windows XP，结果可想而知，“Auto”随



"autorun.inf"一起灰飞烟灭了。

四、对初学者的忠告

电脑的健康与否，与你的使用习惯有关，正像身体健康与否与你的生活习惯有关一样。为了你的电脑的健康，请注意以下几点：

（1）一定要为你的电脑安装一个可升级的杀毒软件，每天至少升级一次。（2）不要浏览一些不知名或者虽知名却不规矩的网站。（3）浏览网页时提示让你安装什么软件、插件时，如果不能确定是否是你需要的，一律拒绝。（4）杀毒软件发现病毒、木马时，一定要按提示进行处理。（5）至少使用两种查杀恶意软件和插件的软件经常检查你的电脑。

开关机"魔法门"

■ 辽宁 乔珊

开关机谁都会，按下主机箱面板上Power键即可开机；而关机也只需单击"开始"→"关闭计算机"，然后在弹出的关机对话框中单击"关闭"按钮即可。想让你的开关机功能更为强大吗？想让计算机在开关机时为我们做更多的工作吗？想的话就快跟上吧！让你的Windows走进开关机"魔法门"……



Shut Down Expert（以后简称SDE，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/47713.htm）是一款多功能开关机管理程序，除了可定时关机、重启电脑、即使离开电脑也可让它自动关机；还有自动闹铃、自动发信息、自动调用屏保、清除回收站、电源显示器管理、自动唤醒、自动屏幕抓图、锁定工作站等功能，通过它可以让Windows拥有百变的开关机效果。SDE下载安装完毕，通过程序组中的相应选项启动程序。程序界面十分简洁，我们只需在"时间"栏中设置一下时间，在"事件"栏中选择相应的事件即可。

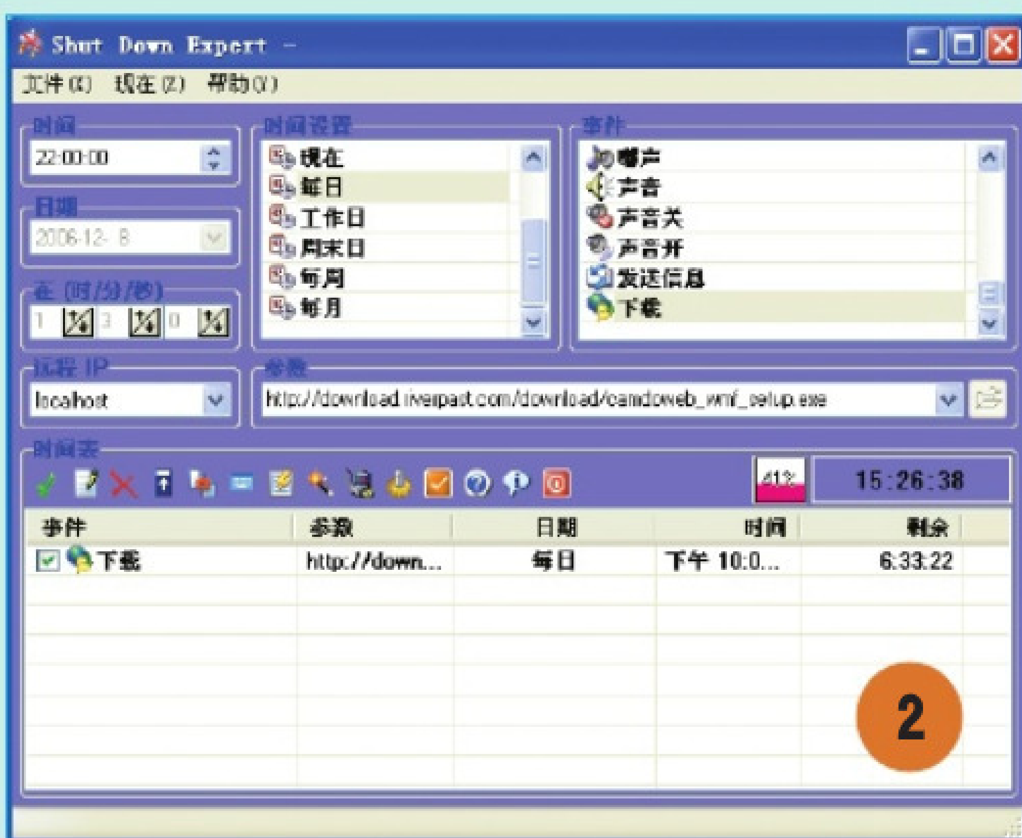
1.自动开机，打开方便之门

对于众多的办公族来说，每天上班后的第一件事就是打开计算机。如果计算机能每天8点自动打开，那无疑是再方便不过的了。在"时间"栏中设置为"08:00:00"，在"时间设置"栏中选择"每日"，在"事件"栏中选择"开机"（如图1）。设置完毕，单击"时间表"栏中的"添加"按钮（绿色的对勾），将开机时间添加到时间表中。这样，以后Windows每天8点便可自动开机了。

2.自动锁定，筑好系统安全之门

在使用计算机期间，有事需要暂离或者到中午需要填肚子时，要防止他人动用自己的计算机，当然是"Windows+L"最为方便。不过，SDE在为我们提供同样功能的同时，还可以阻击其他用户与计算机的交互。在"时间设置"栏中选择"现在"，在"事件"栏中选择"阻击输入"，点击"时间表"栏中的"添加"按钮，现在鼠标、键盘都无法使用了。要解除输入锁定按下"Ctrl+Alt+Delete"便可。

3.定时进行无人值守下载



在单位白天下载通常是受限制的，那么我们可以利用晚上时间段进行下载。比如晚上10点下载，那么首先在时间栏中选择"22:00:00"，在"时间设置"栏中选择"每日"，在"事件"栏中选择"下载"，然后在"时间表"的"参数"栏中输入欲下载软件的URL地址如"http://download.riverpast.com/download/camdoweb_wmf_setup.exe"，单击"添加"按钮即可（如图2）。这样，到晚上10点，SDE就会自动下载该链接了，并将下载文件存放在"C:\WINDOWS\Media"目录中，用户可以自定义下载文件的存放目录。

4.好歌伴睡，在音乐声中入眠

很多朋友都有临睡前听听音乐的习惯，但往往听着听着就睡着了，电脑却是一夜无眠。我们可以将音乐加入到SDE中，播放完音乐后再调用关机命令进行关机。首先在"事件"栏中选择"声音"，在"时间"列表中设置为一个合适的时间，如"22:30:00"。接下来，在"时间表"栏的"参数"列表框后方，单击"浏览"按钮，打开某一个音乐文件（可以是MP3或WAV格式），最后单击"添加"按钮，将音乐文件添加进来。通过这种方法我们可以添加多个音乐文件，但要注意每一首音乐之间一定要有播放时间间隔。最后，再添加一个"关机"任务。这样，到达预定的时间，SDE就可自动播放各个音乐文件了，并且播放完毕，会调用关机任务关闭计算机，十分方便。

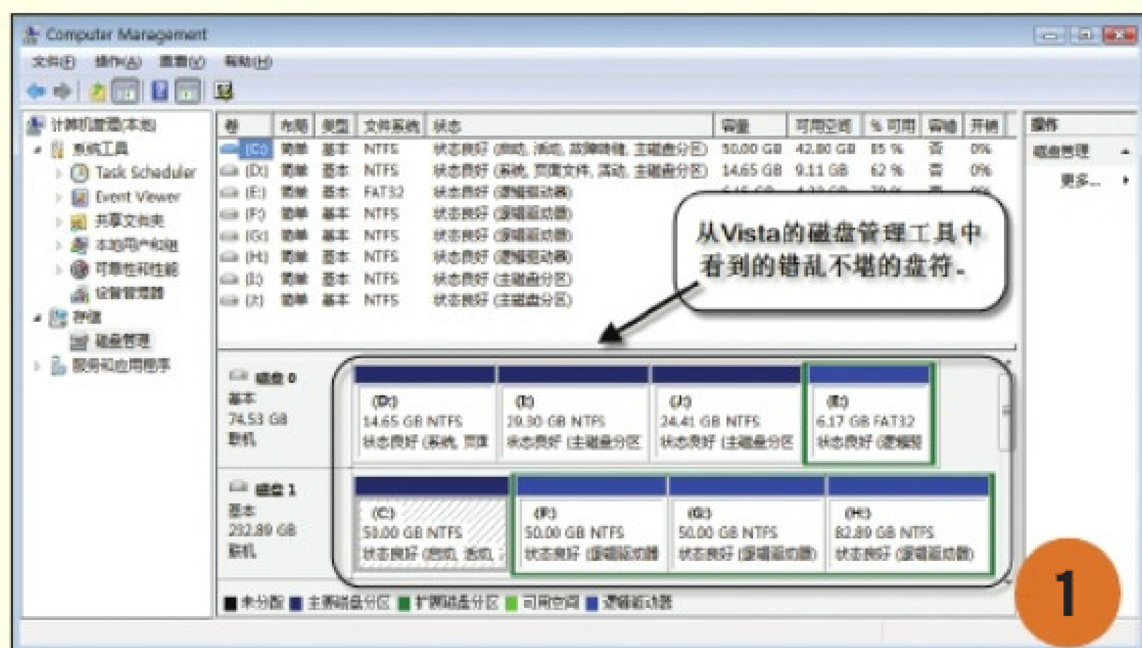
SDE的功能十分丰富，而且组合方式灵活，通过各个命令之间的组合可以打造出百变的开关机样式。聪明的朋友们，还不快试试。

利用双硬盘，安装互不相干的双系统

■ 安徽 屠志成

一、在双硬盘上安装双系统的疑惑

笔者在电脑使用上是个追新族，为了在尝试新系统、新软件的同时，保证有一个稳定的系统可用，我又购买了一块新硬盘，打算在两块硬盘上分别安装一个系统，一个用来办公，一个用来做各种尝试。但在安装过程中却发现了两个问题：一是在安装第二个系统前，就算在BIOS里把安装了第一个系统的硬盘屏蔽掉，“聪明”的安装程序仍能把它识别出来，并找到其中安装的系统，非要自作多情地和人家来个双启动。开机会出现双启动的菜单不说，后装的系统还把自己的引导信息写到了另一块硬盘上，要依赖人家才能启动。二是在两个系统里，都可能会出现两块硬盘的主分区和逻辑分区盘符犬牙交错的问题，连梦幻般的“新人”Windows Vista也不例外（如图1），弄得人头都大了。



二、解决方案

经多次摸索，笔者终于找到了安装互不相干的双系统、完美解决上述问题的方法。

1.安装条件

（1）两块硬盘。最好是一个并口（PATA）的，一个串口（SATA）的，两个串口的更好。并口硬盘挂在主板的第一个IDE接口上，默认值为主盘；串口硬盘挂在第一个SATA接口上，不需要进行主从盘设置。

（2）主板必须支持用快捷键选择启动设备的功能。现在一些品牌的主板在临时从某个设备启动时，不需要再进入BIOS来更改启动顺序，只需在BIOS自检时按下快捷键就可从出现的菜单中选择启动设备。各种主板的快捷键有所不同，笔者用的华硕主板的快捷键是F8。

2.安装步骤

（1）安装一个系统时只挂接一个硬盘，分别在每块硬盘上按正常方式安装一个操作系统。可以是相同版本的，如双Windows XP系统；也可以是不同版本的，如Windows 2000/XP、Windows XP/Vista。至于安装的顺序，完全随意（注：这里说的挂接一个硬盘，是指把另一个硬盘的电源线和数据线都拔掉，而不是在BIOS里面把它屏蔽掉）。

（2）两个系统安装完成后，把两块硬盘都挂上，在BIOS中把需要经常使用的系统所在的硬盘设为首选启动设备。不需要选择操作系统时，按默认方式启动就行；需要选择另一操作系统时，重启电脑，在BIOS检测硬件时，按下快捷键，从弹出的菜单中选择它所在的硬盘（如图2），回车，就会进入与这块硬盘对应的操作系统。

3.完美之处



（1）由于在一个硬盘上安装系统时，该盘上的各个分区和光驱已经从C盘向后顺次分配完成，所以另一块后挂上去的硬盘的各个分区，只好乖乖地按顺序跟在它们后面（如图3）。对于每一个系统而言，另一块硬盘都是后来才挂接上的，所以在两个系统中都不会出现盘符交错的问题。在“我的电脑”中查看各分区时，由于中间还隔着光驱的盘符，想确定哪个分区是后一块硬盘上的也非常容易（如图4）。





（2）两块硬盘既不存在操作系统相互依存的问题，也没有盘符交错的问题，所以摘下任何一个硬盘，或者其中一个系统损坏了，都不影响另一个硬盘上的系统的启动。两块硬盘可分可合，既安全又方便。

（3）我们可以在任何一个系统中，使用Windows版的Ghost 8.3直接给另一个系统制作镜像和进行恢复，这样维护系统会很方便。

给U盘穿上个性的内衣 ■江苏 孙中一



2006年第22期中有篇文章叫《给U盘穿上个性的外衣》，可给U盘定义个性的盘符。这样，U盘是有了漂亮的外衣，但是打开U盘，立刻又恢复到平常的模样。其实，有个很简单的方法可在U盘下加上漂亮的图片当背景，使你的U盘更加个性化。

先找个图片文件放在U盘里，假设就放在根目录下，图片名为a.jpg。新建个文本文档，输入以下内容：

```
[ExtShellFolderViews]
{BE098140-A513-11D0-A3A4-00C04FD706EC}={BE098140-A513-11D0-A3A4-00C04FD706EC}
[{BE098140-A513-11D0-A3A4-00C04FD706EC}]
Attributes=1
IconArea_Image=a.jpg
[.ShellClassInfo]
ConfirmFileOp=0
```



然后将文件名改为desktop.ini，右击“刷新”一下，有效果了吧！（如图1）

于是，U盘的“内衣”也穿好了。我们还可把图片和desktop.ini隐藏起来，让界面看起来更清爽些。具体做法是：选中图片文件和desktop.ini，右击“属性”，把“隐藏”前边的勾选上，点“确定”即可（如图2）。现在，我可以更加确定地说，我的U盘与众不同！

当然了，这种方法不仅仅适合于U盘，你也可以用在硬盘、移动硬盘、甚至可刻在碟里面。只要把desktop.ini中的a.jpg替换为所在图片的路径即可，绝对路径或者相对路径都行。如果你的U盘不想要“内衣”，想继续“裸奔”，那么请删掉这个desktop.ini吧。



病毒名称：征途木马变种 UE Trojan.PSW.ZhengTu.ue

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒采用“征途”旗帜作为图标，以迷惑用户。运行后，它会将自身复制到系统目录中，同时修改注册表启动项目以实现随系统启动自动运行。该盗号木马会在后台运行，并试图盗取网络游戏《征途》的账号和密码，给游戏玩家带来损失。

手工删除：

一、恢复被病毒修改的启动项目

该病毒运行后，会把动态库文件释放到系统目录并将其注入进程；文件名随机，3～5个英文字母；扩展名为.nls，比如：%System%\agkj.nls、%System%\ixbxq.nls、%System%\bfw.nls、%System%\nzg.nls、%System%\kvolj.nls、%System%\ykg.nls、%System%\iwzx.nls、%System%\bufwu.nls、%System%\mcuj.nls、%System%\fdb.nls等。因此，手工清除时需要自己查找符合此特征的病毒文件。

1.打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon，找到“Userinit”，其值为“%System%\userinit.exe,%System%\Rundll32.exe %System%\{随机字母}.nls I,”。

2.编辑“Userinit”的数据值，把“%System%\userinit.exe,%System%\Rundll32.exe %System%\{随机字母}.nls I,”修改为“%System%\userinit.exe,”，删去后面跟着的“%System%\Rundll32.exe %System%\{随机字母}.nls I,”。

3.如果是Windows 2000系统，“Userinit”的值应为"C:\WINNT\System32\userinit.exe,"。

二、重新启动计算机

三、删除病毒文件

1.进入系统目录，默认为C:\windows\system32。

2.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”；点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

3.删除文件名为“{随机字母}.nls”的文件。

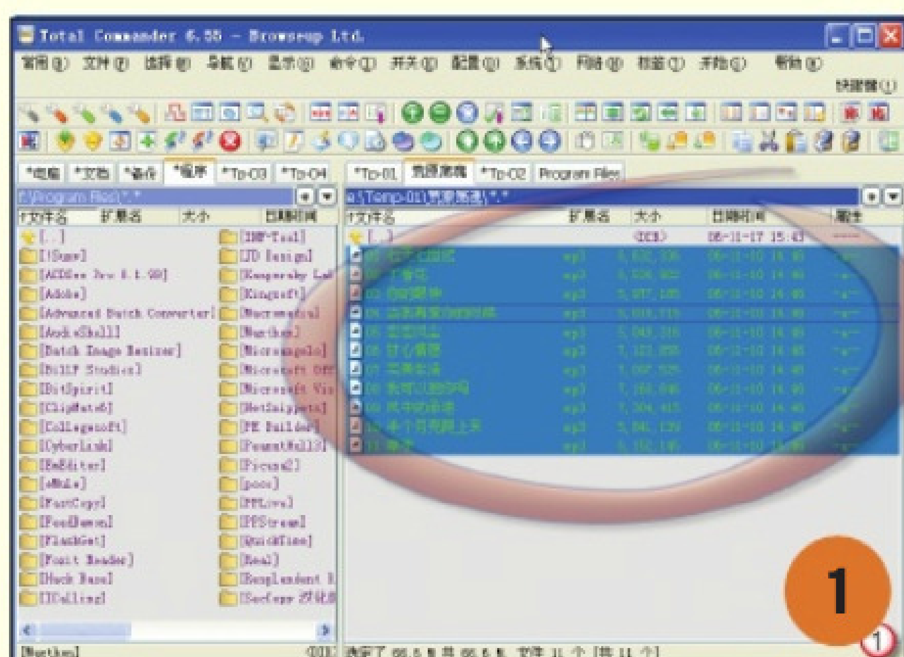
注：要删除的%System%\{随机字母}.nls，请根据病毒添加在"Userinit"="%System%\userinit.exe,%System%\Rundll32.exe %System%\{随机字母}.nls I,"中的{随机字母}文件名，不要删错其它系统原有文件。比如"Userinit"="%System%\userinit.exe,%System%\Rundll32.exe %System%\agkj.nls I,"，我们需要删除的就是%System%\agkj.nls。

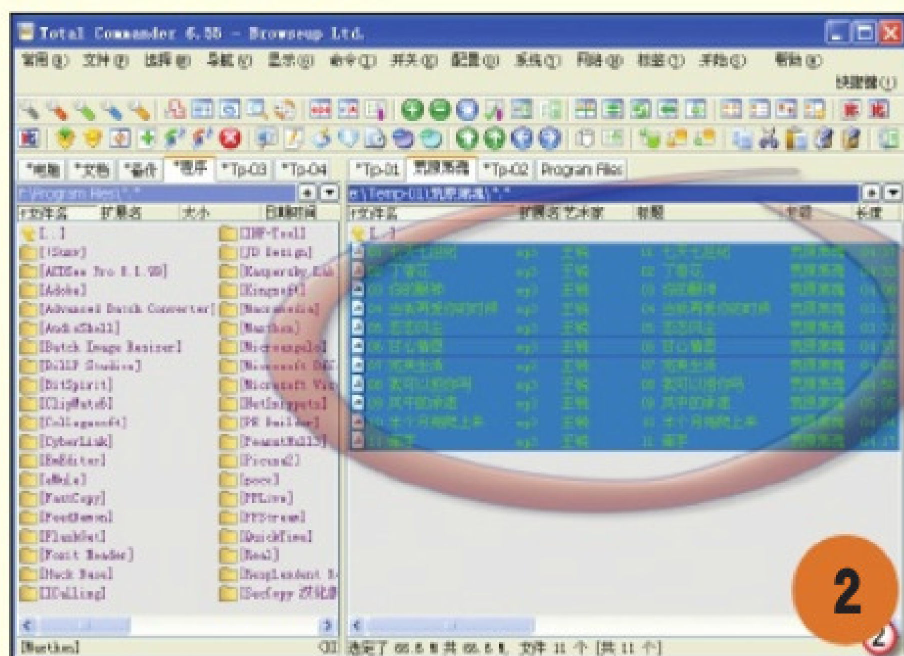
音乐文件名大整理

■甘肃 杨兴平

各种格式的音乐文件大概是家用电脑上最常见的，为此，微软在它的操作系统中设置了专门的文件夹——“我的音乐”来保存它们。然而，遗憾的是有些人的这个文件夹里面却是乱七八糟。不是说他们保存的音乐不动听，而是指这些音乐文件的文件名长短不一、形态各异，有中文的，有英文的，有些还以数字命名。像这样的文件名，不仅不利于文件的查找，而且在显示上也不甚美观。有何办法把它们批量重命名为“歌手名–歌曲名”的形式呢？

Total Commander是一个功能强大的全能文件管理器（以下简称TC），利用其音频文件视图和批量重命名模板，批量命名歌曲可以“一气呵成”。





所示，这是笔者下载的一个压缩包解压后在“详细资料”视图中的情况。在列标题栏上单击右键，在弹出的菜单上选择“音频文件”视图，所示。在这个视图上我们就可查看这些歌曲的艺术家（歌手名）、标题（歌曲名）、专辑等信息。下面，我们就把它们批量重命名为“歌手名–歌曲名”的形式。



第一步：使用鼠标右键选择图2所示的全部文件。

第二步：在工具栏上点击“批量重命名”按钮，打开“批量重命名”对话框。

第三步：在模板下拉列表框中选择模板“添加{歌手–}去编号”，预览中的全部文件会变成“–歌曲名”的形式（如图3）。接下来，在“替换为”框中的“–”前面输入“王锐（歌手名）”，预览中的全部文件就会变成“歌手名–歌曲名”的形式。

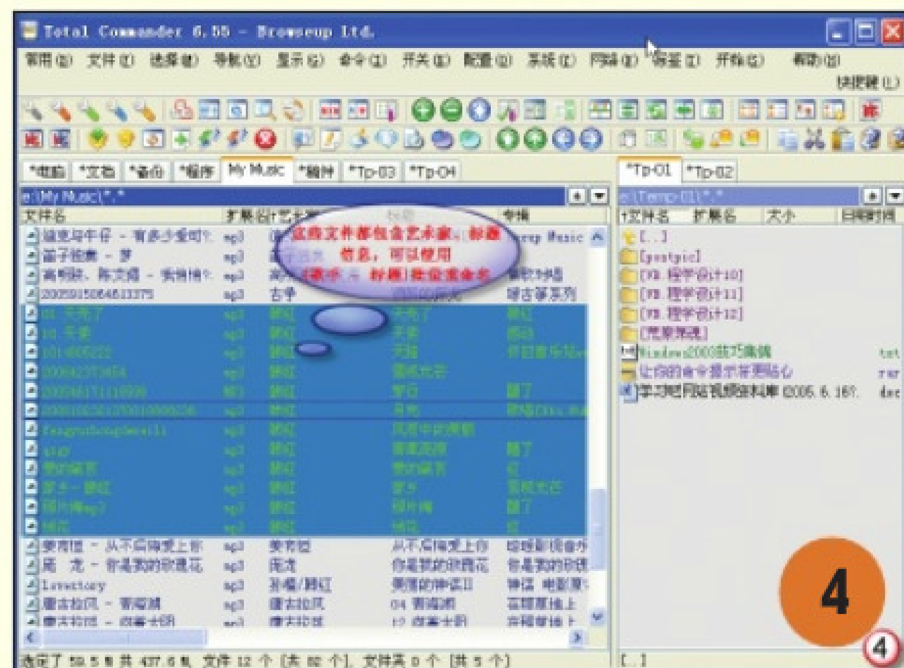
提示：上文使用的模板适用于形如“01.冲动的惩罚”的文件名（数字编号可以是1到4位，中间可用“.、_、-、一、—、–、一、·”等分隔），该模板能搜索原文件名中的数字编号并把它们替换为“–”。使用此模板后，预览中的新文件名会变成“–冲动的惩罚”，我们要做的，就是在“替换为”框中的“–”前面输入“刀郎”。

第四步：点击“开始”，开始批量重命名；重命名结束后，点击“关闭”，选择的文件就会变成“歌手名–歌曲名”的形式（如果想撤销这次批量命名，可再次打开“批量重命名”对话框，然后点击“撤销”，即可恢复原来的文件名）。

除了上文介绍的“添加{歌手–}去编号”模板外，由张学思汉化的Total Commander 6.55绿色增强版还预置了其它一些模板。下面，我们再介绍几个最常用的模板。

1.{歌手–标题}。该模板可把具有艺术家和标题信息的文件，快速批量重命名为“歌手名–歌曲名”的形式。大部分音乐文件都包含艺术家、标题等版权信息（它们以标签的形式保存在文件的头部或尾部），在TC的“音频文件”视图中我们可查看到这些信息。**如图4**所示，选择这些文件，打开批量重命名对话框，然后选择该模板就能以这些文件的艺术家和标题信息为它们批量重命名了。

2.添加{歌手–}。此模板适用于那些不包含艺术家信息，但属于同一歌手的音乐文件的批量重命名。使用此模板时，需要我们手工输入歌手名，这样，在批量重命名的过程中该模板就会在原文件名的前面添加“歌手–”。**如图5**所示，在“重命名表达式”的最前面输入歌手名字，新文件名就全部变成了“歌手名–歌曲名”的形式了。





3.去除歌曲编号。很多歌曲在文件名前都有个数字编号，使用“添加{歌手–}”模板批量重命名时，还应先去除该编号。此模板就具有此功能，它适于开头用1到1位数字的编号，中间用“.、_、-、一、—、–、一、·”等分隔开。使用该模板后，它能将这些数字编号和分隔符一律删除（正文介绍的就是这种情况）。

4.{歌名–歌手}对调。此模板适用于歌手和歌名位置相反的文件，比如“冲动的惩罚–刀郎”。利用该模板，可把文件名中歌手和歌名的位置对调形成“歌手名–歌曲名”的形式。注意，使用该模板时，原文件名必须是“歌

曲名–歌手名”这种形式（扩展名不限），歌手和歌名之间，一定要用“–”分隔开（“–”前后有无空格都没关系）。如果分隔符不是“–”，请先用下面的模板进行替换，然后再使用该模板。

5.替换分隔符为“–”。用于将歌手名和歌曲名之间的各种分隔符（包括在分隔符的前后含有半角或全角空格的情况）统一替换为“－”，支持“.、_、-、一、—、–、—、·”等分隔符。

拯救“残疾”的DVD–RAM刻录盘

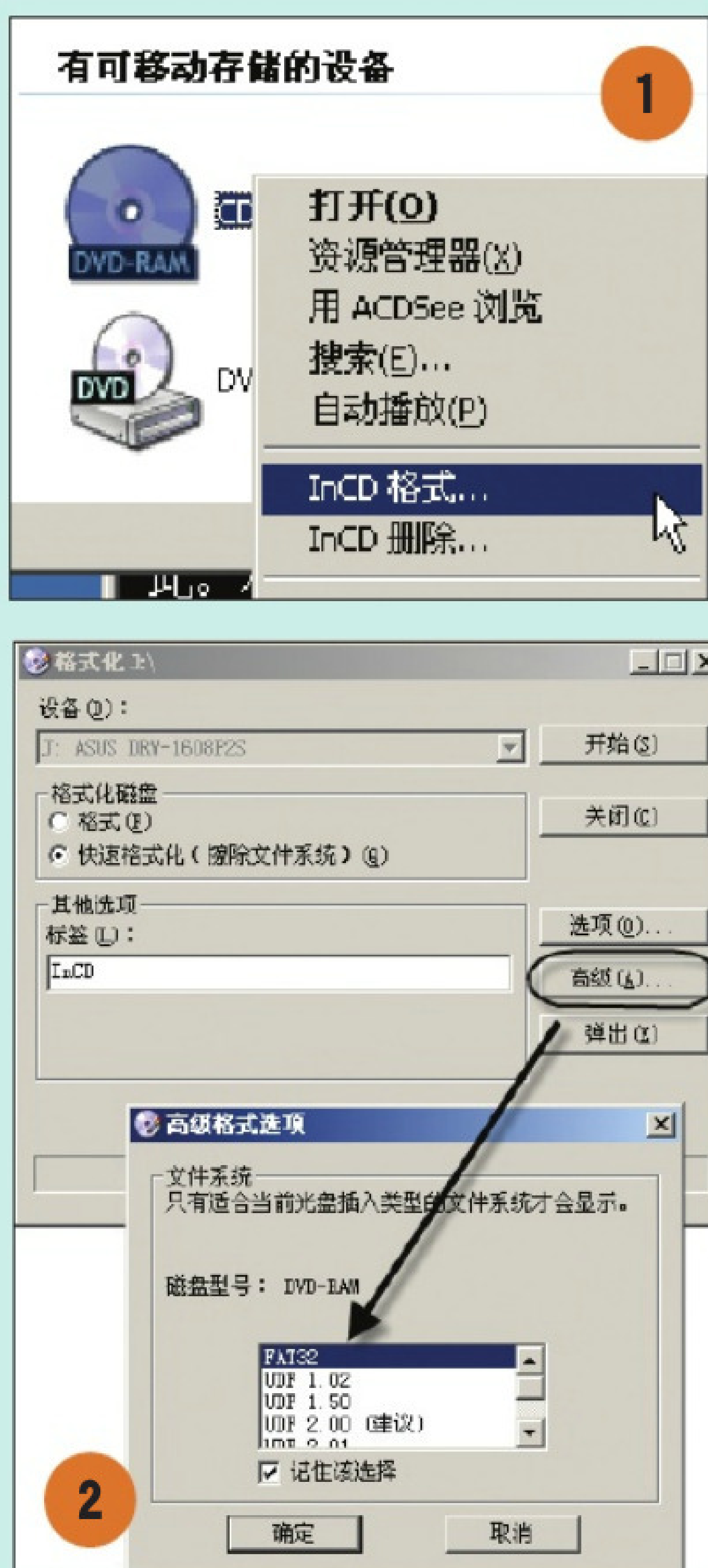
■山东 ZT

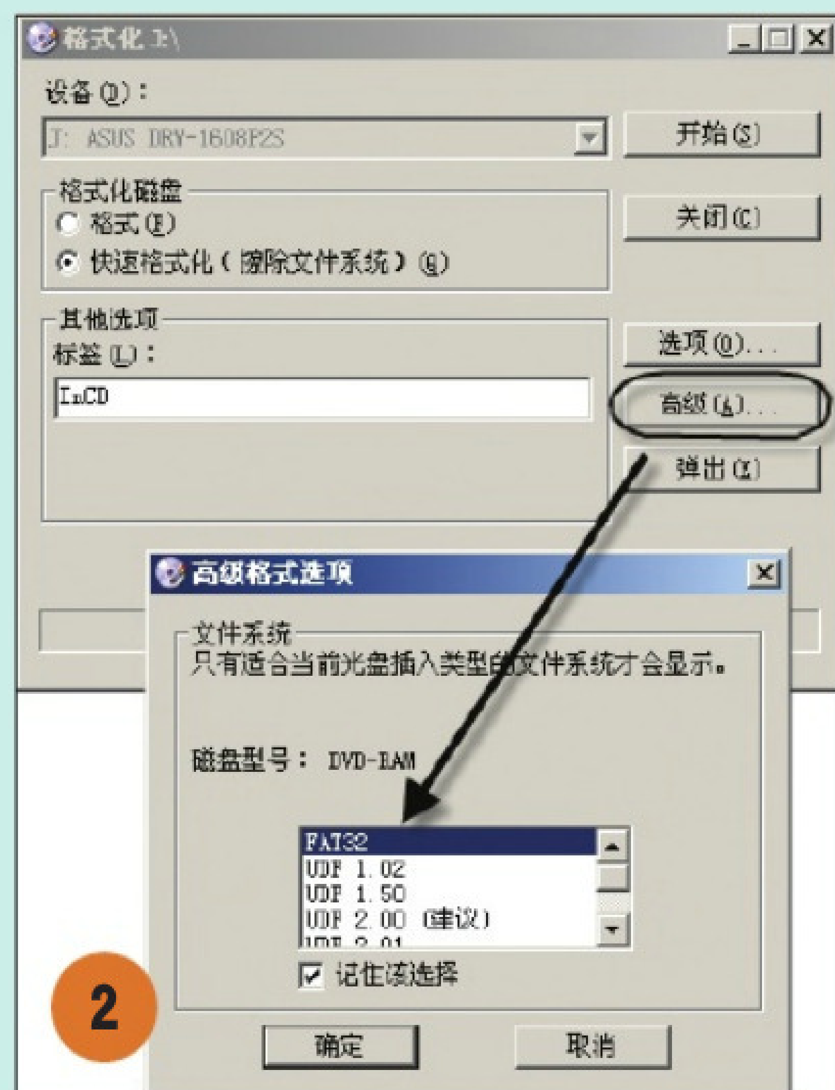
DVD-RAM之所以能荣获“光硬盘”的美誉，是因为它可以像操作硬盘那样随意复制、粘贴和删除文件。但最近一张DVD-RAM光盘却因为笔者的一次头脑发热落下了“残疾”：它只能像DVD-RW刻录盘那样用刻录软件擦除和刻录，完全没有了“光硬盘”的特性。

一、起因

为了不让大家重蹈覆辙，笔者就先说说那次失败的过程。

笔者的刻录机是华硕1608P2S，操作系统是Windows XP SP2简体中文专业版，所用的DVD-RAM盘是TDK盒装3×刻录盘。此盘片是全新的，所以使用前笔者把它格式化了一下。顺利完成后在“我的电脑”中查看光盘的文件格式，确认是FAT32。





看起来一切就绪，笔者就向光盘复制了一个600多MB的文件。3倍速的理论写入速度接近4MB/s，即使在实际操作中达不到理论值，此文件也应在几分钟内便可写入完毕。但奇怪的是，过了20多分钟，进度条才前进了几毫米。笔者中止了复制，重新操作，次次如此。难道光盘有问题？笔者又向光盘复制了几个几kB的小文件，一下就成功了。看来复制确实在进行，只是速度实在太慢。

突然笔者“灵机一动”，何不用Nero往光盘上写文件呢？笔者用的是随华硕刻录机赠送的Nero 6.0 OEM版，在开始写入文件时，Nero弹出提示说光盘上有数据，必须擦除后才能写入。由于光盘上确实存在几个小文件，所以笔者毫不犹豫地选择了擦除，然后刻录就开始了。过程很顺利，那600多MB的文件几分钟就刻录完了。

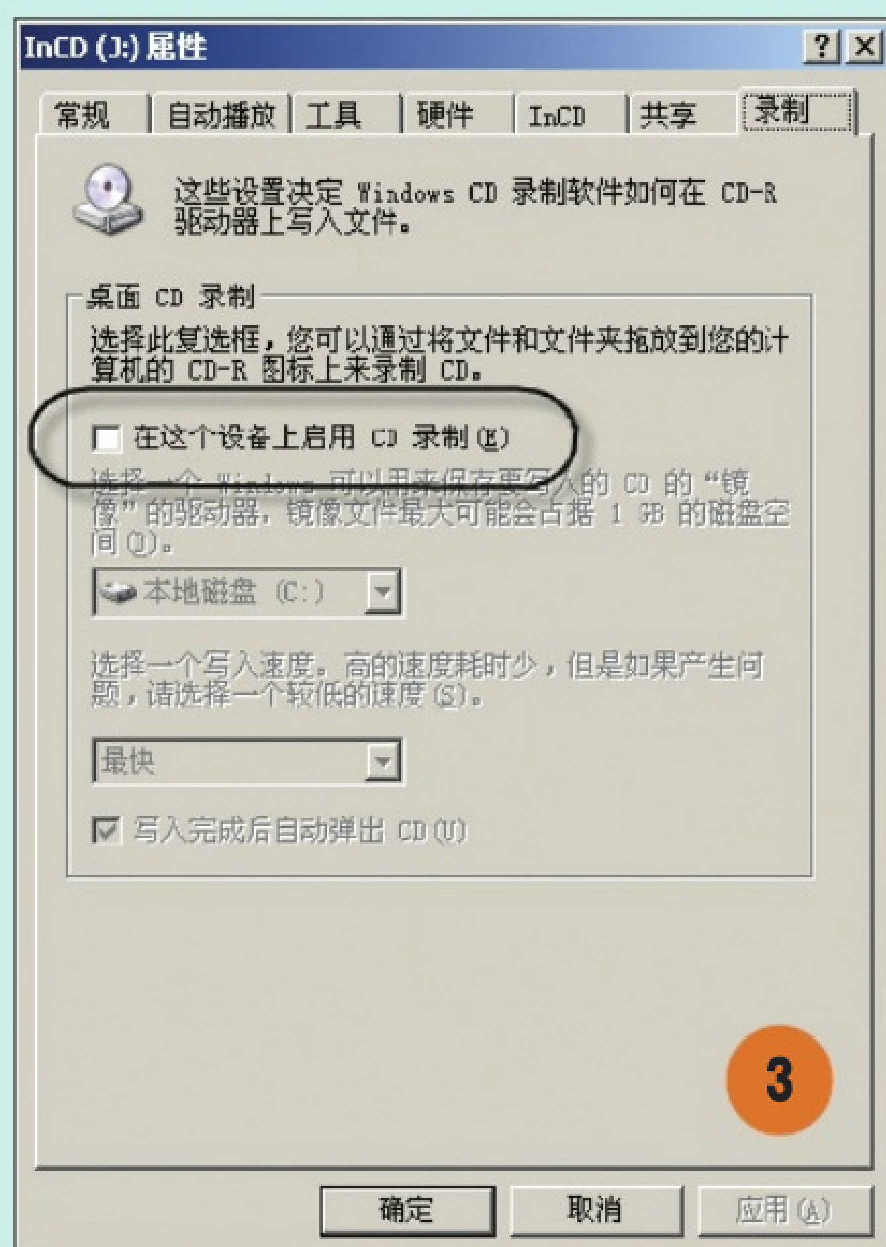
……

事情就是这样，后来笔者就发现这张DVD-RAM盘的文件系统变成了CDFS。虽然Nero InfoTool还能认出它是DVD-RAM，但Windows却已无法对它格式化。

二、解决

这个问题让俺大为郁闷，想了好几种办法，都无法把DVD–RAM盘重新格式化成FAT32。后来想到“解铃还需系铃人”这句老话，只好又把目光转移到了Nero身上。

众所周知，OEM版Nero功能打了不少折扣，于是笔者到网上搜索了一下Nero附加工具，结果在http://gzcnc.onlinedown.net/soft/3203.htm下载到了Nero InCD。虽然它是共享软件，但却对Nero OEM用户免费，体积10.458MB。



把DVD-RAM光盘放入刻录机，然后右键单击刻录机图标，选择弹出菜单中的“InCD 格式”（**如图1**），然后会弹出格式化窗口，**如图2**。单击“高级”，打开“高级格式化选项”对话框，在文件系统列表中选择“FAT32”，再依次单击“确定”→“开始”，即可将光盘重新格式化成FAT32文件格式。

FAT32是有了，但问题并未完全解决。不信你可以试着复制几个文件，出现的结果和插入普通刻录盘没什么两样。要解决这个问题还必须右键单击刻录机图标，选择弹出菜单中的“属性”，进入“录制”选项卡，**如图3**：取消“在这个设备上启用CD录制”前的复选，“光硬盘”才会真正归来。

医治成功后，笔者还意外地发现，DVD-RAM的写入速度竟然正常了。难道是Nero InCD的功劳？笔者干脆把它卸载，可DVD-RAM的写入速度仍然正常。笔者不禁又郁闷起来，难道一开始时速度奇慢真是传说中的人品问题？

读者　孟伟问： 我是个游戏爱好者，最近打算升级一下显卡。请问现在市场中是否有支持DirectX 10的显卡？DirectX 10的主要优点是什么？

答： 在DirectX 9.0“统治”图形API（应用程序接口）领域近4年后，DirectX 10也终于现身了。全球首款支持DirectX 10，核心代号为G80的新一代高端显卡GeForce 8800系列已正式上市。其功能很强大，NVIDIA在其中集成了7亿个晶体管。不过现在中国大陆市场上还难觅其踪影，就算有价格也会是天价，打算升级的话最好还是再等一等。

DirectX 10最大的革新就是统一了渲染架构（Unified Shader Architecture）。目前各类图形硬件和API均采用分离渲染架构，即顶点渲染和像素渲染各自独立进行。在过去几年中，这种分离式设计对计算机图形领域的发展做出了一定的贡献。不过，微软认为这种分离渲染架构不够灵活，为此在DirectX 10中提出了统一渲染架构的思想：在相同物理类型的渲染单元上执行不同类型的渲染程序。换句话说，只用一种渲染单元，让它既能完成顶点渲染，也能完成像素渲染，甚至还能实现几何渲染。这样一来，渲染单元可以得到最大程度的利用，减少了资源闲置的情况。

读者　刘明瑞问： 我的电脑用了几年了，最近一个月来总是在开机后出现自动断电的故障，不知可能的原因有哪些？该如何处理？

答： 开机断电的故障比较常见，导致此故障的原因也很多。其中断电的具体时间很重要。比如在刚开机的瞬间就断电，则多是主板、硬盘等配件出现了短路或质量问题，也可能是电源出现了问题。基本的处理方法是拔下所有配件，从“最小系统”开始逐步定位到具体短路的配件，还可以仔细看看主板上有无“爆浆”了的电容。如果在开机后4～5秒断电，则很可能是机箱上的电源开关复位弹簧出现了问题，请更换一个开关；如果在系统启动过程中出现断电故障，则很可能与系统损坏有关，请彻底重装系统后再作进一步处理；如果在系统启动后，大型程序运行时出现断电故障，则可能与散热风扇失灵、CPU超频不当等故障有关。

读者　高伟问： 我发现WinXP系统有个并不怎么讨人喜欢的功能，就是当某个磁盘分区的剩余空间不多时，系统会反复弹出“磁盘空间低”的提示。请问如何去除这个提示呢？

答： 这个问题有不少朋友问到过，可通过修改注册表来解决。具体做法就是将以下代码输入到“记事本”中，并保存为“XX.REG”文件，然后双击，令人讨厌的“磁盘空间低”的提示就不会再出现了。

```
REGEDIT4
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]
"NoLowDiskSpaceChecks"=dword:00000001
```

读者　韩恕问： 我购买了一款带GPS功能的MIO A700手机，打算再配置一套导航软件，想在天行者、城际通、凯立德等几款中进行选择，请谈谈你对这几款软件的看法。另外，请问用OZI来导航的话效果如何呢？

答： 目前在国内的卫星导航软件中，天行者和城际通应该是最成熟的两款。其他导航软件与它们相比，无论在核心导航能力还是在地图资源上都存在较大差异，建议你就不要考虑了。而天行者和城际通则各有特点，我都用过。简单说，天行者的城市地图做得不错，而且界面比较精美；但缺点是在防盗版上花费的精力太多，导致软件本身在兼容性和稳定性方面都存在很多不足。城际通除了界面精美度稍差，整体导航能力和城市外地图的详尽程度都要优于天行者，可以优先考虑。

至于OZI并不是专业的导航软件，应该说主要是一款不错的电子地图；不过在天行者和城际通都未覆盖的偏远地区，使用OZI来自行DIY导航地图，就是你唯一的选择了。

读者　张冰问： 我在使用PPT幻灯片进行工程方案的演示过程中，常常有同事们反映的一些意见和建议，请问如何能方便地将它们记录下来？另外在演示过程中，如何能临时在幻灯片上增加一些说明？

答： 在PPT幻灯片放映过程中，可用鼠标右击屏幕的任意位置，再点击弹出快捷菜单中的“会议记录”“即席反应”选项卡，并分别在“说明”“分配至”“期限”框中键入所需的信息，然后点击添加。这样你所记录下的听众的即席反映，即可出现在该演示文稿末尾的一张新幻灯片中。你可使用该幻灯片来回顾其放映过程中别人提出的想法或建议；另外，你还可将即席反映导出到Word或Outlook中，十分方便。

要在幻灯片上临时增加一些说明，你同样可在右键菜单中选择“指针笔”。这样就可在按住鼠标左键不放的同时，在幻灯片上像用笔一样任意画写内容了。

读者　吴爱萍问： 前段时间，我在用了一下同事的U盘后，硬盘上的Word文件就怎么也打不开了，一点击就出现“版本冲突：无法打开高版本的Word文档”提示框。再仔细看时，文件夹里竟然有两个名字一模一样的Word文件！请问原因何在？

答： 很不幸，从你谈到的现象看，很可能感染了“Word文档杀手”这一病毒。该病毒运行后会搜索软盘、U盘等移动存储磁盘和网络映射驱动器上的Word文档，并试图用自身覆盖找到的Word文档，达到传播的目的，同时也破坏了原有文档的数据。该病毒还能自动加载到U盘的自动运行文件里，一旦用户将感染了该病毒的U盘接入电脑，病毒就会自动运行，导致所有Word文档神秘失踪。好在“Word文档杀手”并没有彻底删除DOC文件，你可尝试到C:\windows\wj这个文件夹中去看看有无同名的.com文件。如果有的话，只需把扩展名改成.doc即可找回丢失的文件。P

客座专家　龚胜

问题交流

动手吧！为了温馨的家庭乐趣

7000元超低价DIY电脑家庭影院

■北京 cOMMANDO、藏甲楼

自从电脑进入家庭的那天起，我们就一直期待着它能带来“全能”的表现。时至今日，全国连入互联网的计算机已接近5000万台。我们可以用它们聊天、玩游戏、看电影、泡论坛，在带给我们无限宽阔的视野和娱乐的同时，它们也悄悄将我们从家庭生活中抽离。由于电脑是一种需要使用者对其操作方式以及应用技巧具备较高了解程度的产品，因此成为信息时代人们生活品质提高的象征。我国35岁以上的许多成年人几乎连键盘都没碰过，不会用电脑、不能善用电脑，是绝大多数中国家庭面临的现实。

在电脑面前，父母已经变成“被忽视的大多数”。因此我们总是独自一人呆在房间里，花去大量的时间从一个论坛转到另一个，从一款游戏跳入一部电影，“全能”的电脑在我们的生活中始终扮演着一个高档“个人”娱乐设备的角色。或许由于父母已经习惯了简单的电视遥控器，无法适应键盘+鼠标的操作方式；也可能是因为电脑总是放在我们的房间里，无法进入客厅……有谁还记得小时候全家人坐在一起看电视的感觉？让我们一起动手，以电脑为核心打造一套全家人都可使用的家庭影院系统，将一只遥控器放在父母的手中，找回温馨的家庭乐趣。

我们需要准备什么？

以个人电脑为核心打造家庭影院系统，实际上就是大家时常可以听到的“HTPC”。所谓HTPC就是指“Home Theater Personal Computer”，字面直译就是“家庭影院个人电脑”，其目的就是让电脑进入每个家庭的客厅，为全家人带来新的娱乐体验。这个概念在几年前刚被提出时，由于电脑硬件发展水平的制约没有得到真正的普及，可谓生不逢时。现在要实现HTPC，不仅不存在技术上的难题，如果适当发挥一下DIY精神，那么资金投入方面甚至会远远低于用传统家电组建家庭影院的水平。能有多低？本文不想作价格底限方面的探究，按照我们的方案7000元足矣。下面是我们需要准备的东西：

一台能使Windows XP Media Center2005运行的电脑

以今天的眼光来看，入门级的个人电脑也可使Media Center2005流畅运行了。你只需为它添加一块电视卡和一只支持Media Center2005的遥控器……



许多品牌台式机都预装了Media Center2005系统，不过考虑到性价比还是DIY更划算

一台分辨率达1366×768的20英寸LCD或者DIY一台液晶投影仪

2000多元20英寸的LCD仅能满足高清视频的最低要求（720P），花同样的钱不如DIY一台液晶投影仪，反正难度也不大，效果也不错，就算达到1080P分辨率也不在话下。



价格2000元出头的20英寸宽屏LCD分辨率可满足播放720P的高清视频需求

一套5.1声道多媒体音箱

现在买一套最便宜的5.1声道多媒体音箱仅需300元左右了。入门级5.1声道多媒体音箱虽然块头不大，但是在10平方米左右的小客厅里已经够用，如果你想追求更好的声音，更是有大把的中高档货色可供选择。

按照家电产品组建家庭影院的方案，一台大尺寸的能够满足高清视频播放（1080P）的液晶电视就需要投入1万元左右；加上其他设备，整体花费往往要1.5万元以上——足够买两台豪华配置的个人电脑了，而且还会受到节目源（高清视频片源、高保真音频等）的限制。另外这个方案还不能让全家人一起玩游戏，当然也不能一起看YouTube上的各种有趣视频。如果采用个人电脑+液晶电视的方案，虽然能获得娱乐性的拓展，但对于减少资金投入依旧于事无补。综合来看，最优方案自然是个人电脑+DIY液晶投影仪+5.1声道多媒体音箱；倘若利用家里现成的电脑，则总体花费会更低。

家电外表PC心——组装自己的HTPC

我们为什么需要HTPC？因为与传统家电相比，它具有无与伦比的优势。首先，它可以作为家庭影院的核心，对其他产品进行功能拓展；其次，目前的很多游戏已能支持超高的分辨率，HTPC与大屏幕显示设备和环绕声道音箱系统的结合，能为我们带来全新的娱乐体验；再则，从电视节目到网络上大量的视频，HTPC可以最有效地利用多种不同的节目源。另外，HTPC具有几乎无限的可拓展性，标准化且开放的设计令其具有传统家电不能企及的可升级性。最后，也是最重要的，组装一台HTPC并不需要太多的资金投入，而且根据自己的实际需求可以灵活搭配。下面我们将给出一套配置方案供大家参考：

配件	型号	价格
CPU	Pentium D 820	690
主板	技嘉GA-8I945GZME-RH	650
硬盘	西部数据WD1600YD	460
内存	黑金刚DDR2 533 1GB	730
机箱	Tt Bach	980
电源	航嘉冷静王标准版	148
电视卡	天敏电视大师4	250
遥控器	OEM遥控器	150
	总计	4058

注：价格截止于2006年12月22日，仅供参考

这套配置的总体价格刚刚4000元出头，其中价格最贵而选择弹性最大的就是Tt的HTPC专用机箱Bach，其价格高达980元。我们之所以推荐它，是因为考虑到其家电化的外观设计与客厅的应用环境相得益彰。它采用了简洁时尚的卧式设计，乍看上去与常见的家用AV功放差不多。Tt Bach的前面板采用拉丝处理的全铝合金材质，机箱外壳采用防电磁干扰保护设计，可以避免电磁辐射对用户造成的伤害和对其他电子设备的干扰。最后需要注意的是Tt Bach有两种不同的版本，我们选择的是不带遥控器的，而带遥控器的版本价格约为1280元。



Tt Bach看上去与常见的AV功放差不多，全高尺寸的设计方便安装各种扩展卡

用户也可考虑酷冷至尊推出的零售价格约990元的HTPC专用机箱影音先锋260。这款产品同样采用家电化外观设计，机身高度还不到9cm；为了保证扩展性，酷冷至尊还为该产品提供了PCI-E转接卡，方便用户升级独立显卡。散热方面它延续了酷冷至尊优良的散热设计，机箱内部安置有一台8cm风扇以及两台辅助主板散热的小风扇；机箱上方和两侧都有空气流通孔，提供了有效的散热保障。另外其附赠一个Media Center2005标准遥控器，免去了选购遥控器的麻烦。不过由于机箱高度限制，这款产品只能搭配半高设计的电视卡，这一点需要特别注意。



影音先锋260附赠一个Media Center2005标准遥控器，但是半高尺寸的机箱设计导致部分电视卡无法安装

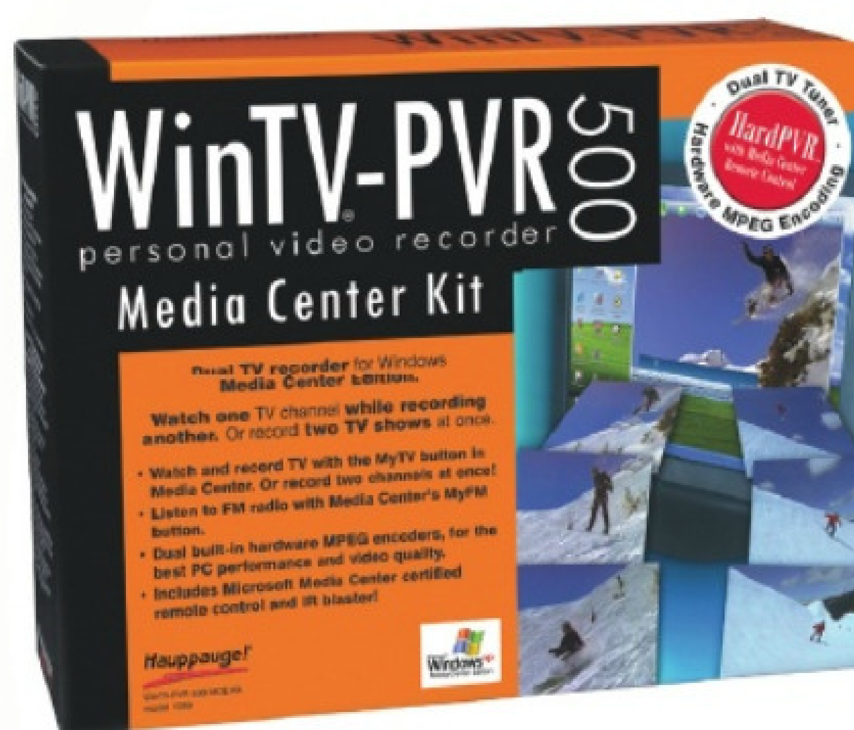
技嘉GA-8I945GZME-RH主板的最大特色，在于芯片组采用i945GZ+ICH7的组合，能支持Pentium D和Core 2 Duo处理器，同时还提供1条PCI-Express x16扩展槽可添加独立显卡，为用户将来的升级留下了空间。i945GZ芯片组整合GMA950图形核心，支持DX9.0c标准，可满足大部分应用的需求；搭配1GB内存后，GMA950图形核心也可较好地完成高清视频的回放，能满足HTPC的主要应用。这款主板为M-ATX板型架构，最高支持800MHz FSB和双通道DDR2 533内存。此外，945GZ还是英特尔代号为Anchor Creek数字家庭平台的核心组件，能搭配单核心的P4 XE处理器，用于HTPC也算顺理成章。另外，这款产品整合了ALC883音频芯片，能提供7.1声道音频输出，符合英特尔要求的HD Audio标准。值得一提的是，技嘉GA-8I945GZME-RH主板采用三相回路的处理器供电系统，还通过了RoHS认证，增加了产品的附加价值。



类似技嘉GA-8I945GZME-RH这样兼具小巧与扩展性的主板将成为MCE DIYer的最爱

> 与传统的电脑不同，由于要保证主机体积小巧和与客厅环境匹配，同时还要兼顾扩展性与散热、电磁屏蔽等方面，因此HTPC专用机箱无论外观设计还是选材用料的要求都远远高于传统电脑机箱，这也造成了产品价格居高不下。不过为了提升产品的性价比，大部分此类产品都会附赠遥控器、散热器等设备，用户在选购时一定要提前向厂家查询，以避免个别商户克扣附件。

天敏电视大师4电视卡采用传统的PCI接口，具备定时开关机、时光平移、高清晰画面处理等功能。除此之外，该卡还增添了软件EPG电子节目指南功能，让用户可通过网络下载或用户DIY方式获取模拟电视EPG信息，方便用户了解当前一周的节目时间表；配合预约收看、预约录像及定时开关机功能，可保证用户不会错过任何精彩节目。它采用了特纳高频头+PHILIPS SAA7130解码芯片的组合，播放效果出色。PHILIPS SAA7130解码芯片采用了9b采样率，拥有7组DMA通道，可以保证更大流量的数据传输，使得色度信号和亮度信号的分离更彻底，从而实现更好的收看效果。



Hauppauge出品的WinTV PVR250MCE和PVR500MCE电视卡是高端发烧友组装HTPC的首选



天敏电视大师系列是中低端配置的不错选择

挑选一款MCE遥控器

虽然目前许多电视卡配备的遥控器没有通过微软MCE认证，但其中许多产品都可被Media Center2005所兼容。另外，也经常有一些微软原装的MCE遥控器或者为品牌机厂家OEM的MCE遥控器（如HP、DELL等），以极低廉的价格（通常在200元以内）在北京等城市的IT卖场中出现，部分产品甚至还附带OEM版的Media Center2005安装光盘。用户不妨仔细寻找一番，在淘宝等交易网站也往往能发现它们的踪影。



在网上经常可以见到各种各样的OEM版MCE遥控器出售，其中有不少是通过微软MCE认证的，价格相对低廉





从整体配置上看，这个方案具有漂亮的外观和较好的扩展性，但是性能方面未免有所欠缺。资金紧张的用户完全可以考虑使用普通机箱来替代HTPC专用机箱，节约下来的资金足以更换一块性能不错的显卡；同时，普通机箱宽敞的空间可让用户不必局限于小型主板，拥有更好的性能和扩展性。考虑到HTPC的应用环境，我们建议升级独立显卡的用户，优先考虑采用被动散热的无风扇产品，以减少噪声。另外一个可以考虑的方案是，选购一款准系统来替代HTPC专用机箱+小型主板的组合。

MEDIA CENTER 2005

很显然，除了介绍的这些硬件产品之外，想要在家里舒舒服服的享受电影，你还应该有一套Windows XP Media Center Edition 2005。这是微软发布的一个配合媒体中心电脑的操作系统版本，为了让消费者使用遥控设备在计算机上享受多媒体娱乐的乐趣，正如使用电视机那样方便。除了具有增强的媒体娱乐功能，Media Center 操作系统还具有 Windows XP 专业版所有的功能！



MCE的音乐播放软件看上去相当华丽



MCE可以看成WINDOWS系统下的一个程序



MCE可以带给用户更直观的视频选择界面

实际上，HTPC对性能的要求并不高。由于目前主流CPU的运算能力已达到很高的水准，即使



对HTPC而言内存容量要比性能重要，有条件的话我们建议配备2GB内存

考虑到高清视频播放的需求，用户只要注意保证大容量的硬盘和内存即可。根据笔者的经验，一般来讲，1GB以上的内存即可保证高清视频的流畅回放，如果使用集成显卡则刚刚够用。通常一部1080P的影片需要20GB甚至更高的硬盘空间才能存储得下，因此大容量的硬盘是必不可少的。随着超大硬盘价格的逐步走低，用户可以考虑再添加一块160GB硬盘，或者将来升级300GB以上的超大容量硬盘。有了主机，接下来就该让我们跟着cOMMANDO自己DIY一台投影机了。



超大容量的硬盘是搭建HTPC必不可少的组件（图为希捷推出的300GB硬盘）

用3000元组装出一台高清投影！

投影机DIY指南

注意：本文仅为自制投影机的步骤及方法提供粗略介绍，并非详细的装配说明书；文中所提及的元件、工作原理及安装步骤不具有指导作用，我们亦不对依照本文章装备过程中所可能出现的任何损失负责。如果你准备组装投影机，请向其出售者详细咨询具体规格及装配方法。同时，由于装配过程存在理论上的危险性，请确认你在装配过程中可能遇到的人身及财产损失。

自己攒投影这事，很早以前就有一些人想过，部分理论功底和动手能力都过硬的强者在四五年前就开始了DIY投影的尝试之路。当然，那时的DIY投影机纯粹属于一些光学、电路双修的科学怪人刻苦钻研科学技术攀登高峰的行为，做出来一个，成本可能比商品化投影机都高。不过多亏这些先行者，到了现在，虽然还存在着这样那样的问题，但DIY投影机已经进入到“实用”的范畴了。现在自己DIY的投影机在某些方面上仍然比不上市售的商品化产品。比如说DIY投影机个头太大、功耗也不小，亮度和对比度都略逊于商品化产品。但它好在一俊遮百丑——DIY投影机的价格优势，让它比任何商品化投影机都更适合我们。制作一台支持高清格式的投影机成本不到3000元，这只相当于商品投影机一只灯泡的价格。

假如你希望在家里得到影院一样的感受，而又不想花太多的钱，那么我们希望这篇文章可以给你一些帮助。我们希望你通过该文了解到制作一台DIY投影机是一件多么容易的事情——这个过程只比装配一台电脑复杂一点儿。

做点准备工作：

1.在相关的网站上汲取知识

搜索一下，你可以找到很多自制投影的论坛，而其中大多数论坛都是出售投影套件的商家开设的。多在里面转一转，能够对你接下来要开展的工作以及可能遇到的问题有个先期的认识，也能详细了解一下不同种类的投影套件的优劣各在什么地方。

比较值得推荐的投影论坛包括“中国DIY投影”“DIY投影机论坛”（http://diybbs.aa.topzj.com/index.php）等。本文所用套件购买自“中国DIY投影”。

2.选择一个有信誉的商家

购买DIY投影机组件往往是通过邮购，一大堆精密的光学制品从外地邮寄过来，说不定会在什么地方会出现什么奇怪的问题，所以找一位懂原理守信誉的商家是很必要的。

另外，DIY投影机这事，除了卖套件的人，没谁能说自己有丰富的经验，大家都是“摸着石头过河”。通常当你在论坛里提出一个问题时，能得到清晰有效解答的可能性并不是特别大，所以出售套件的人实际上还要担负技术支持的工作。假如你在晚上9点钟发现自己的投影并不能在墙上投出清晰的图像时，那么一个及时而准确的解释就显得尤为重要。

3.检查收到的零部件

几个大箱子到手之后，请在签收前大致检查一下零部件（尤其是液晶屏）是否有损伤，然后再签收，以避免不必要的麻烦。简单来说，一台完善的反射式自制投影的配件应包括：机箱、液晶屏、液晶屏驱动扳、前后菲涅尔透镜、反射镜、镜头、风扇、触发器、镇流器、光源等部件。把这些东西分别从包装盒里拿出来，检查一下，看看有没有什么磕碰，如果有物品损坏的话赶快和卖主联系。你也可以事先做一张表格，表格上可以列出套件里的所有配件，然后对着实物一个个打勾核对。


基本上，一个套件里的东西就是这些了，最好照着说明书对比一下，看看是否少了东西。

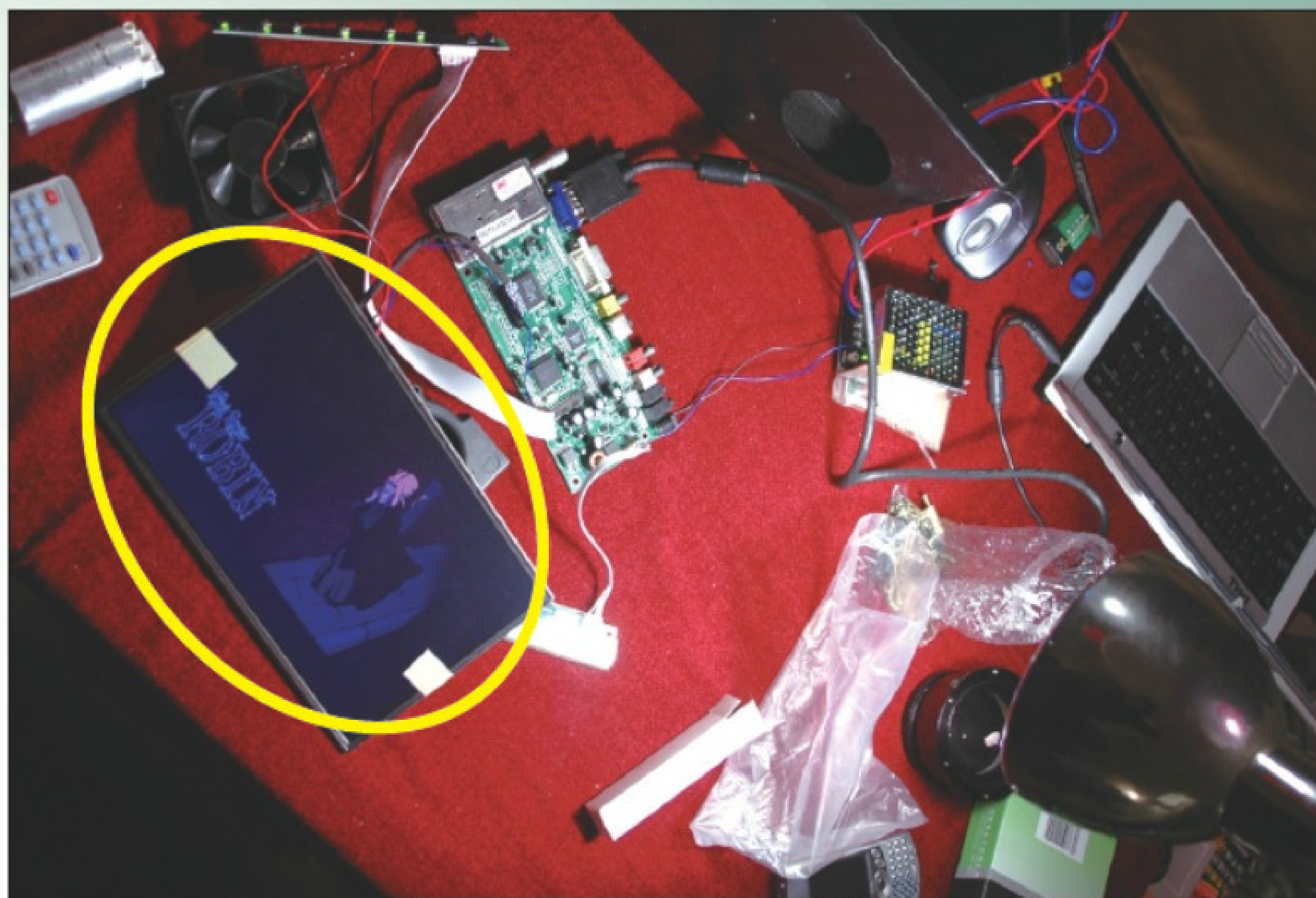
其实DIY投影的原理颇为简单，灯泡发光，光通过凸透镜射出，通过菲镜均匀地打在液晶屏上，再透过液晶屏，通过另一面的菲镜汇聚投入镜头，最终投射在墙上。大部分自制投影的光路结构可归结为直射和折射两种方式。折射式投影机的光路结构中多了一块反射镜，相对来说可以有效压缩机箱尺寸，但会比直射机箱损失一些亮度。自制投影机的光源也有各式各样的解决方案，目前大多数自制投影机仍然采用UHP灯。相对其他光源来说，UHP灯有亮度高、安装方便、价格便宜等优势，但看上去似乎低热量、无须触发的LED灯板照明是未来的主要发展方向。

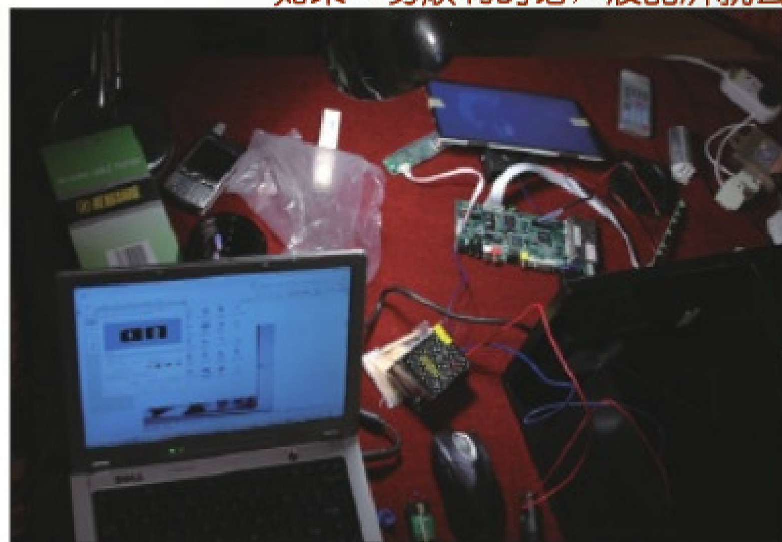
液晶屏的检测方法很简单。把液晶屏插上驱动，再接上电源（注意正负极），然后连在电脑上看一看就可以了。液晶屏上各连线的插口都有防呆设计，想插错也不太可能。安装完毕后要用配件里的遥控器把液晶屏打开，此时控制板上的灯会亮，然后选择输入信号的接口。如果液晶屏可以正常显示的话，恭喜你，套件里最贵的东西没什么问题。

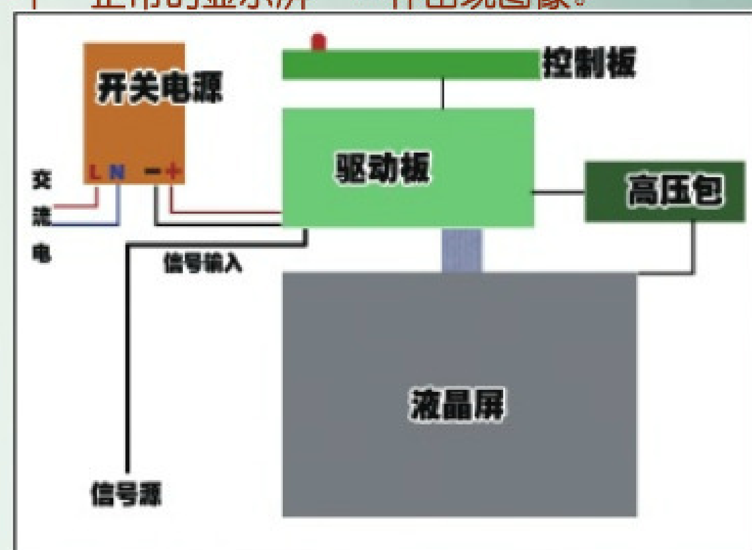
4.准备工具

OK，万事俱备，现在可以开始制作投影了。我们需要的工具有：电烙铁、美工刀、螺丝刀、电工胶带、一卷电线。此外，还可以准备一些双面胶、胶枪、尖嘴钳和万用表等备用。

> 工欲善其事，必先利其器，一套合适的工具对于这项工程是相当有必要的，万用表、胶枪属于高档货色，没有也能凑合着把东西装起来，可是无论如何您也得准备一把电烙铁。
> 如果你之前没用过电烙铁，最好先去网上查查使用技巧，再用别的东西试试手，不过好在这个套件不需要我们在电路板上动手脚，只焊电线就可以，所以不必担心自己手艺不好会造成什么不可挽回的后果，鼓起勇气上吧。


如果一切顺利的话，液晶屏就会像一个“正常的显示屏”一样出现图像。


找台信号源，测试一下液晶屏是有必要的。



液晶屏测试线路图

动手切记胆大心细，让我们开始吧

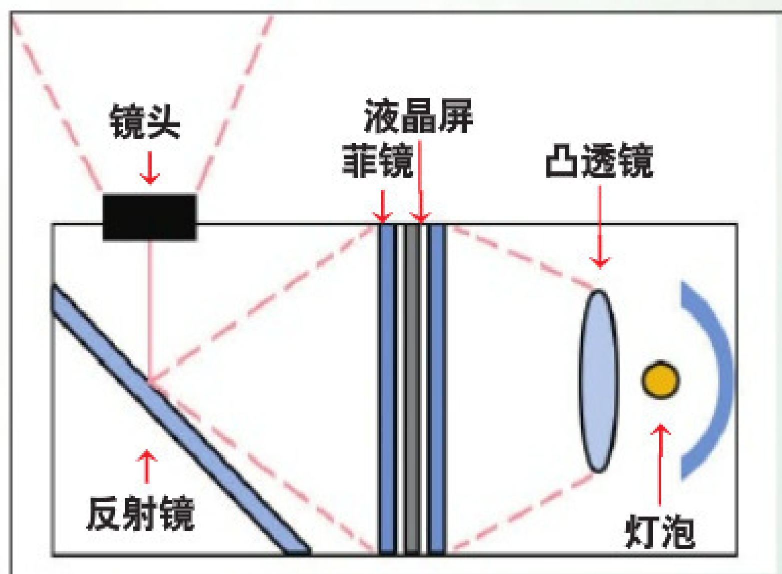
1.液晶屏撕膜准备工作

因为在把防眩膜从液晶屏上撕下之前，要让它在水中浸泡4个小时左右以融化其间的胶质，所以我们将这道工序放在第一步。做法很简单，准备一条湿毛巾，再把液晶屏正面朝下放在毛巾上，然后去做其他事情吧。

> 注意：以上的步骤只限于我们本次试验用的套件——这个套件里配备的是三星10.6英寸的液晶屏，根据介绍，这块液晶屏上的防眩膜可以在不拆卸外壳的情况下揭下。可能有一些液晶屏需要先拆卸外壳，再揭掉眩光膜；另一些液晶屏可能在事先已被拆下了防眩膜，所以在执行这一步前，请注意向商家咨询。

2.打开机箱，确定整体结构

套件中附带的机箱已经预留了各部件的安装位置，不过在动手之前有个大致的概念还是非常必要的。对照这张图片，大致了解一下各个部件安装的位置，避免一会可能出现的问题。事实上，我认为如果你仔细看过这张图片，相信你会觉得装起这个家伙比之前想象的要简单一些。



这就是投影机内的大略结构，看起来很简单吧。

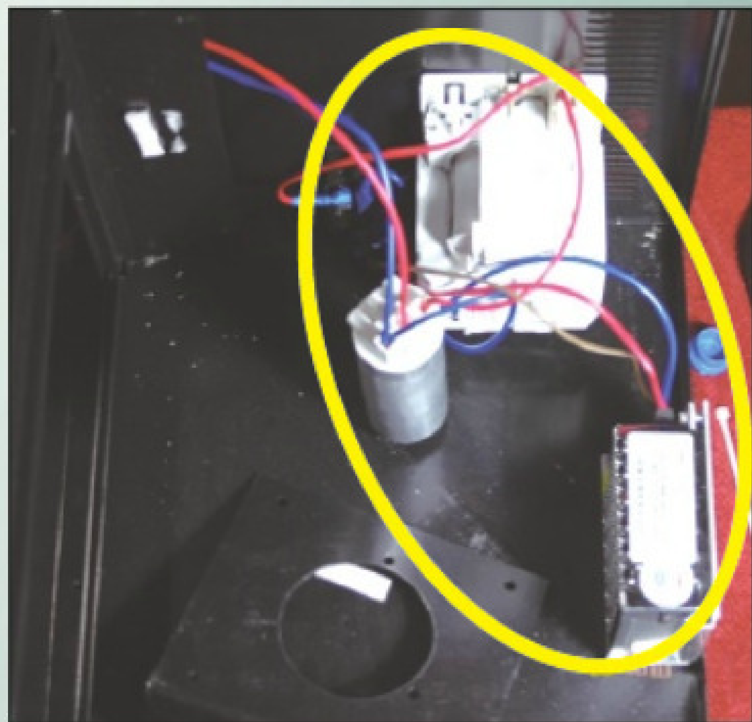
3.设计电路结构

我们在这里只介绍最基础的电路。这台投影机的线路分为交流（高压电）和直流（低压电）两部分，其中交流电部分负责UHP灯，而直流电部分则负责风扇和驱动板。

4.焊接

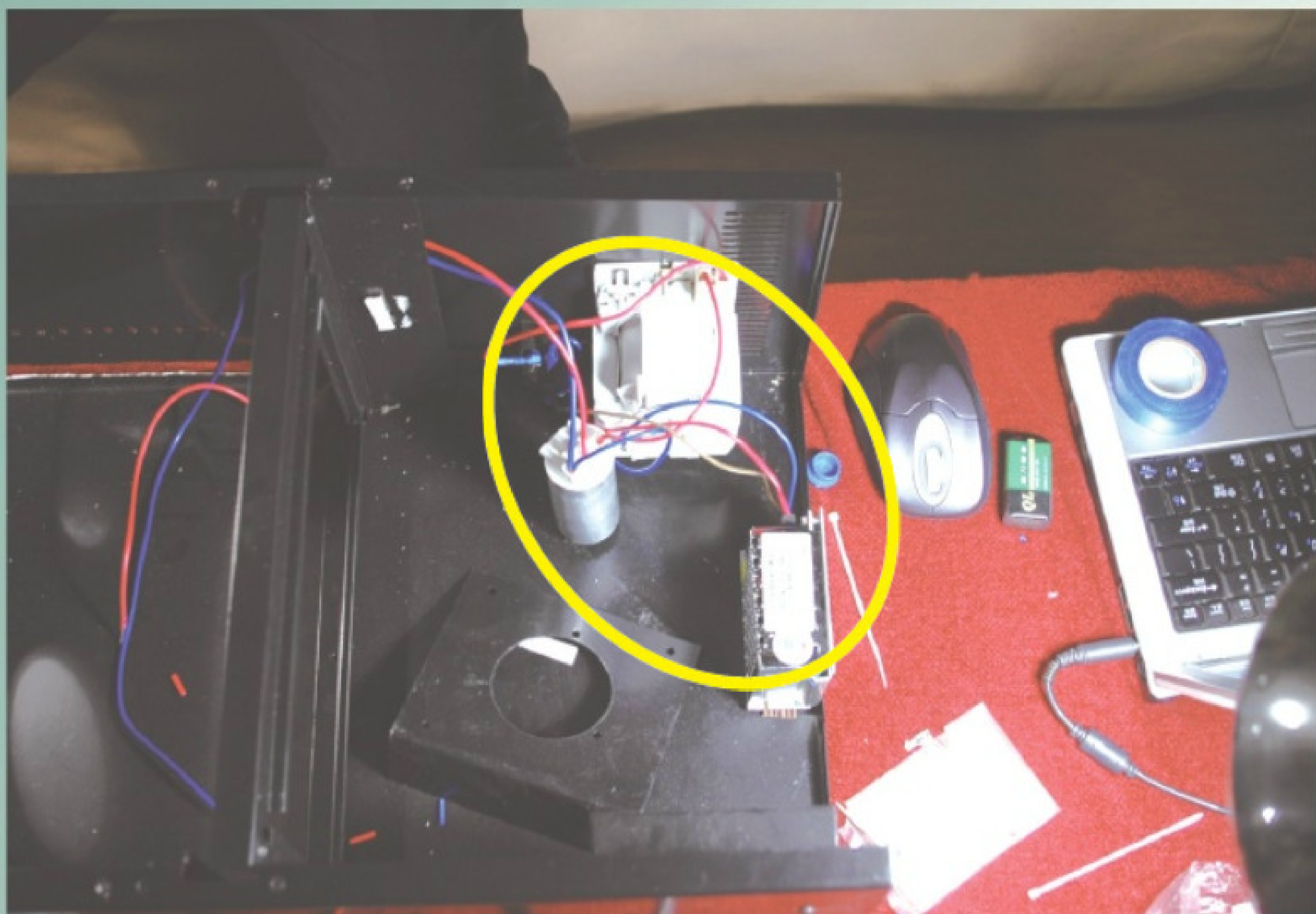
现在就该用到电烙铁和焊锡了。按电路图把所有的元件焊接在一起，在外面裹上电工胶布以做绝缘之用。我们建议你要自己准备一些粗一点的电线，因为难免会遇到电线不够用的情况。另外由于灯室温度太高，塑料电工胶布有可能会被烤化，因此要尽量采用那种黑色布质的绝缘胶布。

交流电不分正负级，可以随便接，但直流电就要小心别把正负极弄错了。虽然说红正黑负是个基础知识，但是也要时刻注意，小心为上。交流电上连接的设备包括：变压器（供12伏供电用）、镇流器、触发器，然后就是光源。直流电上连接的设备包括：液晶屏和两个风扇。


注意看镇流器、触发器和变压器的连接方式。

5.摆放位置

从图中可以看出，大部分元件都被装在反射镜后面的三角空间里，而涡轮风扇和驱动板则装在了液晶屏靠灯室一侧。根据资料，镇流器在工作时会发出一定的热量，而且似乎还有共振的情况出现，所



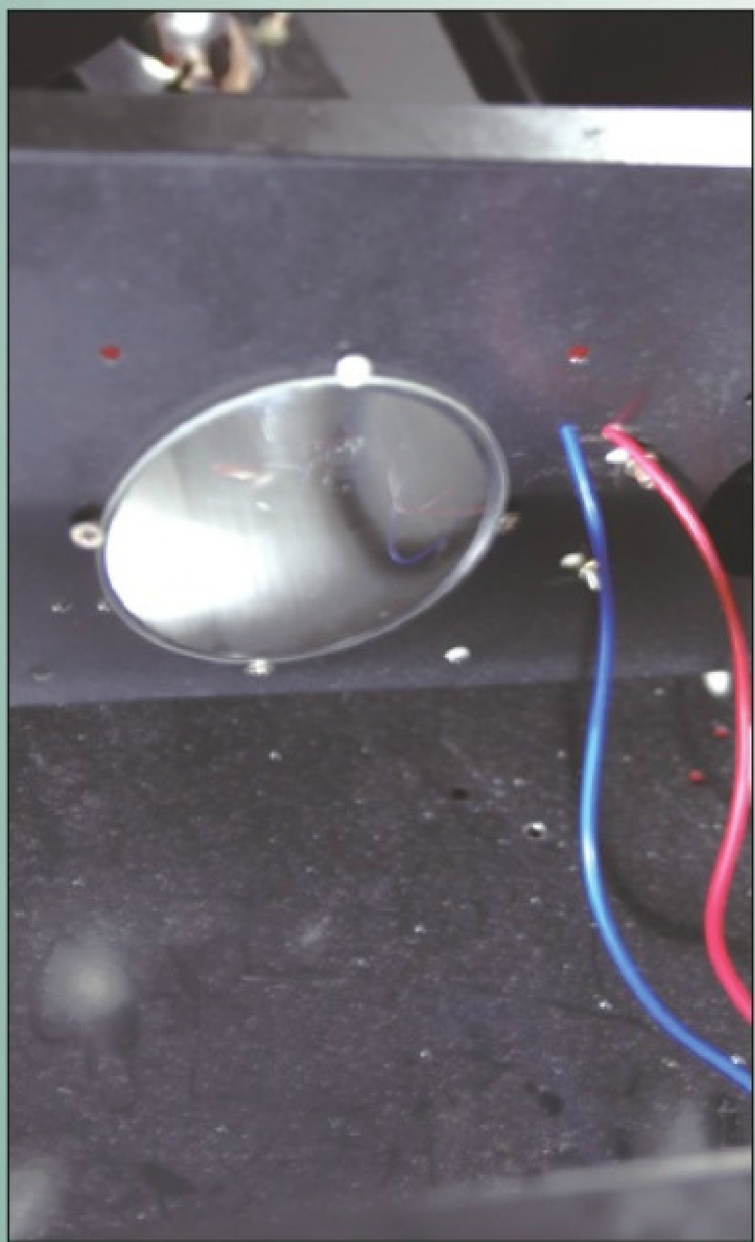
这些东西最后都要塞到反射镜背后的三角空间（见前页结构图）里。

以要把这东西紧紧地安装在机箱上。如果有条件，还可以在它和机箱之间夹一层海绵。

6.光源

下面要做的是整套部件中比较关键的步骤，就是装配这台投影机的光源系统。理论上讲，反光镜、灯泡和凸透镜这3点的中心应该在一条直线上。这一步并不麻烦。首先用4个螺丝把凸透镜固定在靠液晶屏的一侧，然后在另一侧安装灯座。接下来把套件里的两个座安在固定的位置上，拧紧一边，然后把灯泡取出，找到螺丝包的两个六角形铜柱，拧在灯泡两侧。再将灯泡放进灯座中，慢慢推动未拧紧的一边，直到感觉无法推动为止；要注意的一点是力量要适中。

下一步是安装反光碗。这东西也不是很麻烦，用螺丝包中的卡子将反光碗安在基座上，然后用套件中提供的最长螺丝，把基座固定在灯泡的另一侧。



凸透镜是用4颗螺丝固定在隔板上的，看上去很简陋，希望在后续套件中加以改进。旁边的两根电线则需要从专门的孔中连到灯室内部连接灯泡。

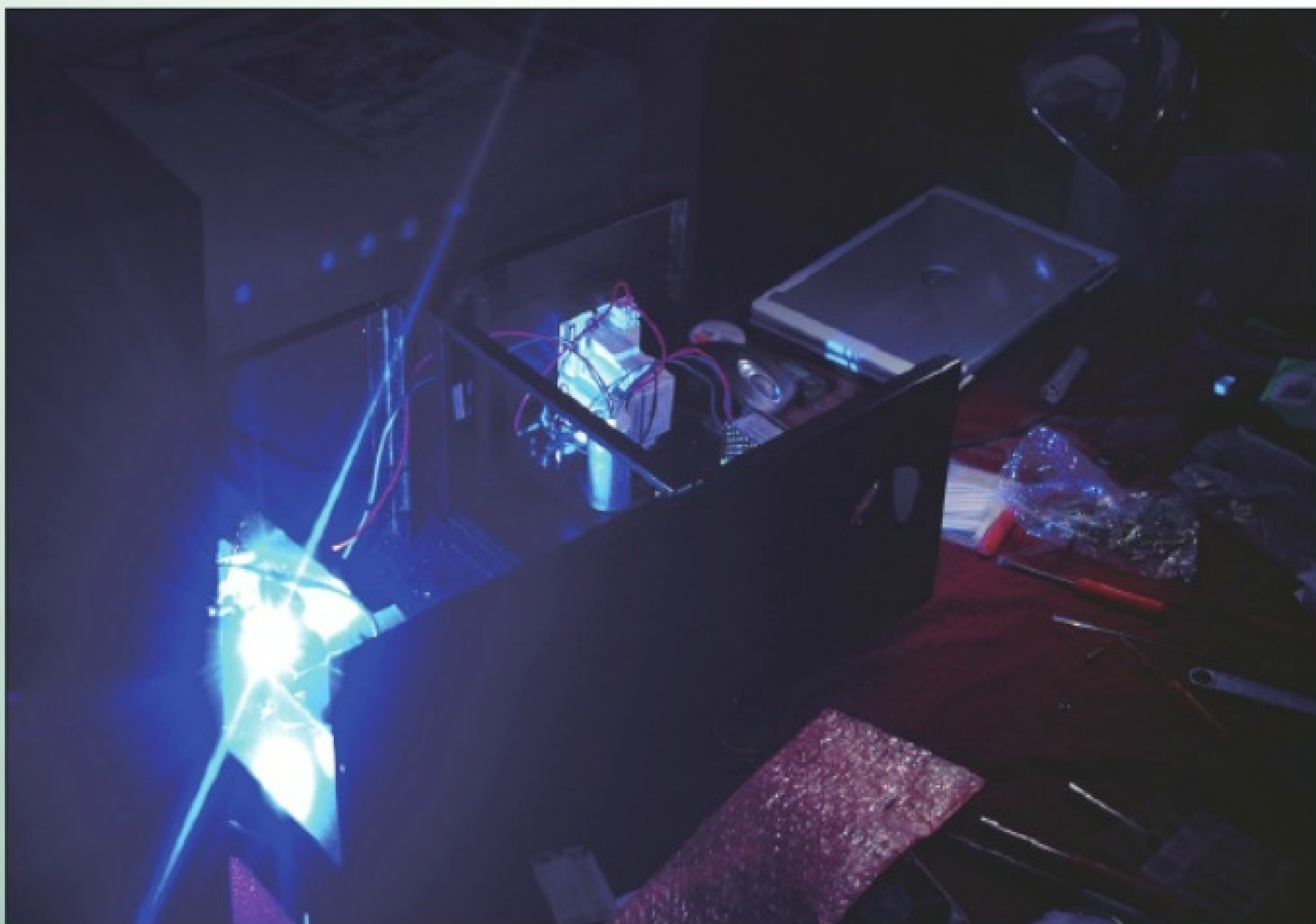
7.测试

下面你就可以测试一下你的手艺了。盖上机箱盖，插上电源打开开关，会听到镇流器努力地想把灯泡点亮。这套东西的工作原理和我们熟悉的荧光灯是完全一样的，灯泡不会一下子就亮。根据商家的介绍，5分钟之内亮都是正常的。我第一次点亮灯泡的时间是1分30秒左右。一切顺利的话，灯泡会先闪烁几下，之后发出较弱的偏蓝光芒，再之后越来越亮，直到发出刺眼的白光。千万不要用眼睛直视光源，否则可能对视力造成损伤。需要注意的是，虽然第一次灯泡的激活时间很漫长，但不必过多担心，以下两个注意事项可以帮助你把灯泡的激活时间缩到最短：

a.关闭机器要在确定灯泡完全点亮之后。

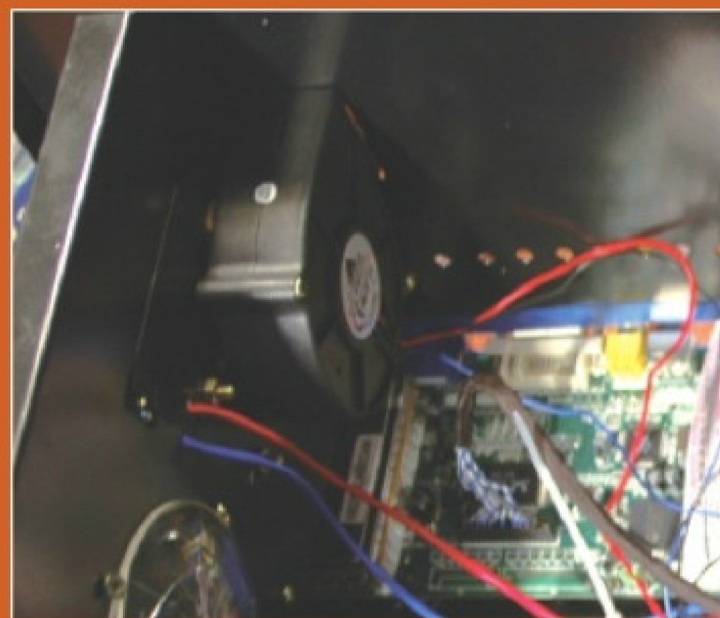
b.开启机器要在确定灯泡完全冷却之后。

应注意的是，因为现在还没有安装风扇，所以在盖上机箱上盖的情况下，测试时间请控制在5分钟以内。



可以测试了，看上去这种光亮很像那种能做时光跳跃的机器吧？不过要注意，眼睛不要直视光源，这种强烈的光线有可能会让你的眼睛受到损害。

这里要重点强调一下涡轮风扇的安装。涡轮风扇的安装位置在隔板靠液晶屏的一侧，安装的时候切记要尽量使其靠紧隔板。可以用双面胶填充两者之间的缝隙，这样会让它更有效地把热空气排出去。



8.安装驱动板和风扇

现在要把驱动板安在套件里固定的位置上，如果你之前自己装过电脑，这一步实际上和把主板安在机箱里的方式是一样的。之后安装接收遥控信号的控制板，并确认接收信号的元件能收到遥控器的信号。最后把两台风扇各自安到它们应该在的位置上就OK了，注意红正黑负。当然，如果你接错了，涡轮风扇是不会转的。

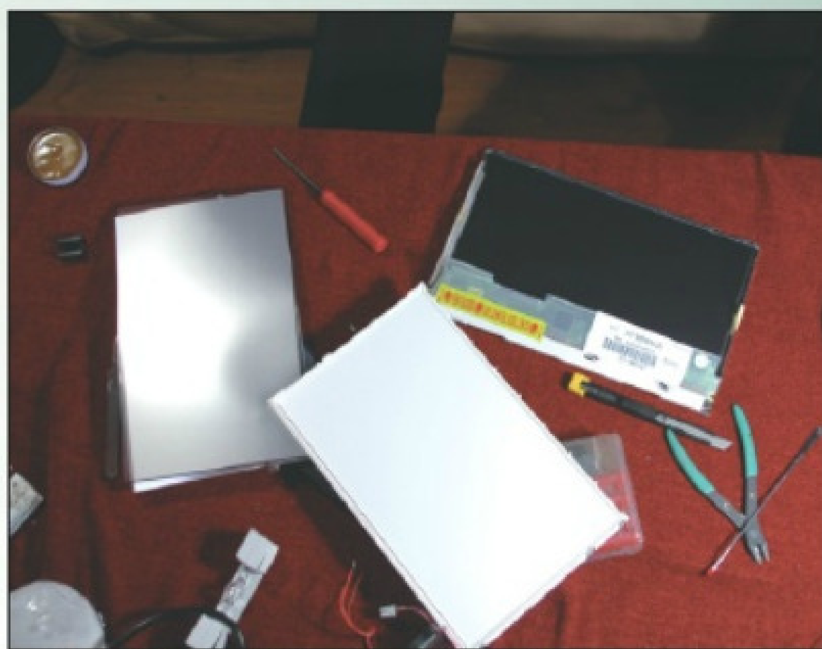
9.揭下液晶屏的防眩膜

在做这一步骤之前，建议你再次向商家确认一下你购买的液晶屏上是否有防眩膜以及它在哪一面。现在可以揭下防眩膜了，是一层很薄的塑料透明膜。这东西被沾在液晶屏的正面，起到防止眩光的作用。但在投影机里，它的唯一作用就是降低光线的通过率，所以为了获得更亮的画面，我们就要把它揭掉。对着光线小心地寻找一层无色透明薄膜，掀开其一角，然后用均匀而平稳的力量和速度把它揭下来，途中不要停顿。

防眩膜是无色且柔软的，而且揭下后不会在表面留下什么痕迹。如果你发现自己揭下了一层很硬、棕色半透明的膜，而且在液晶板上留下了厚厚的胶痕的话，那么很不幸，你把液晶面板的偏光片也撕下来了。没了偏光片，你的液晶板就只会显示出一层淡淡的图像轮廓而不会有任何色彩。我在第一次揭膜的时候就揭错了偏光片。但是别担心，这不会损失很多钱，你可通过另买一块偏光片来解决这个问题。

10.拆卸液晶屏

这是一项很需要耐心和技巧的工作。首先准备一层柔软的布垫在桌面上，防止硬物把液晶屏划伤，然后用螺丝刀把液晶屏周围的螺丝卸下来。液晶屏外壳的结构是一层金属边框，小心地把它卸下来。你可能会在这个过程中遇到一些阻碍，但是切记一定不要用蛮力。遇到卸不动的地方，先看一看是否有剩余螺丝没拧掉，然后再观察一下这部分是如何卡在屏幕上的。摘下金属框后，你会看到液晶屏的外面还包裹着一层塑料框架，也把它拆下来。


拆下来的不少东西，大多数都可以不要了。


把塑料框分离出来

将液晶屏和框架分离之后，你就可以把除了金属框、塑料框和连着一块电路板的液晶屏之外的所有东西都放到一边去了。你会看到一大堆各式各样的塑料板，还有用以照明的背光灯，这些东西对我们的投影机一点用处都没有。


小心地把金属外框取下，千万别用蛮力。注意那根金属条，那实际上是液晶屏的灯管，也不必留下。

需要毅力、技巧和勇气的切割工作

11.切割塑料框架

塑料框架有不少多余的地方，我们要用美工刀把那些碍事的部分切除。正确的切除办法是，先用美工刀小心地画出切割线，然后多次反复切深切割线直到这些东西和框体分离。如果你有锉或砂纸，也可以在切割之后将边缘磨平。切割完工之后，就可以把液晶屏、塑料框和金属框按原样组合在一起了。到这步为止，对液晶屏的改造就宣告结束。

12.安装反射镜

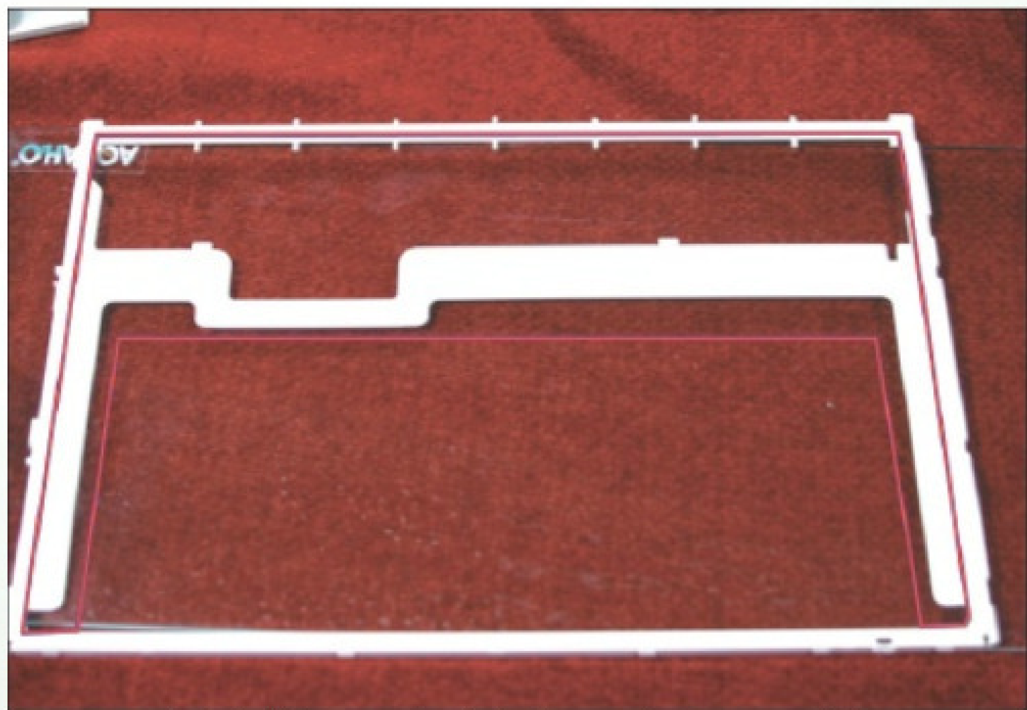
反射镜的正面有一层膜，看起来其貌不扬，背面倒很像一块正经的镜子，注意别安反了。正确的安装步骤是，将有膜的一面朝外，先把膜掀开一个小角，再把镜子放入夹口中，然后一边推一边把膜撕掉。完工之后，把这一部分紧固在箱体上。

13.安装镜头

由于不同的套件镜头规格不同，因此在这里就不作过多的介绍了。仔细查阅你购买的套件说明书，按说明拧上螺丝就好了。镜头这东西虽然精密，但毕竟只要不摔不碰就不会出什么大毛病，所以不必太担心。除了安装的时候小心一点，你不会在这一步有什么犯下不可挽回的错误机会的。

14.安装液晶屏和前后菲涅尔透镜

这部分的安装实际上非常简单，需要注意的是要保持菲涅尔透镜的清洁，螺纹面可不是太容易擦干净的。把液晶屏嵌进框架的中间，如果不稳，就在两边和上下侧加入海绵之类的物品填充。然后把前后菲涅尔透镜螺纹面各朝液晶屏放进预定的位置，同样进行加固就完成


拆下来的塑料框，画红线的范围内都是要切掉的部分。


切完应该是这个样子的。


要小心地安装前后菲镜，注意螺纹面朝向液晶屏方向。

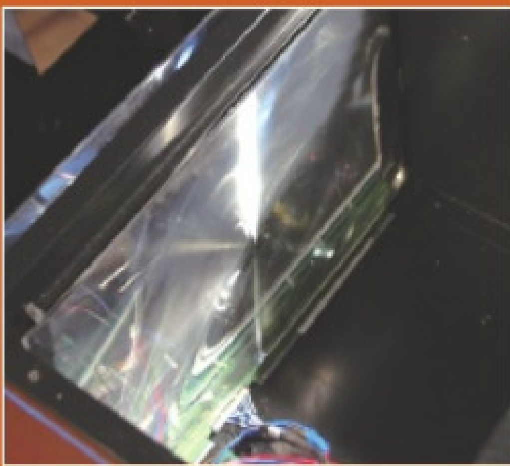
了。这一步骤的注意点是菲涅尔透镜一定要螺纹面各朝液晶屏。靠近灯室的菲涅尔透镜可以想办法固定在箱体上，前菲涅尔透镜可以先虚放着，因为最后你还要靠它调整画面。

15.整体调试

OK，到目前为止，一台自制的投影机基本完工了，这时你可以开机测试一下。找一面白墙，接通电源看一看是不是能够投出又大又亮的图像了。不过别着急，这台机器到现在只能算是初步完工，更需要耐心的调试还在后面等着你呢。把投影机搬到你预备放置的地方，然后找一款测试显示器的软件，比如开机测试。好了，我们的工作看上去已经完成。调试结束之后，接下来你要做的事情就是开始享受这东西了。


机箱内的大致结构，装好的机箱就是这个样子的。

常见问题及解决办法



解决透光问题：用电工胶布把里面一切可能透光的缝隙和漏洞都堵住，尤其要注意的是液晶屏和机箱框架连接处4边角的那些窟窿。

解决画面螺纹问题：理论上，你在投出的画面上应该看不到任何螺纹。如果你在画面上看到螺纹，请调整你的前菲涅尔透镜与液晶屏的距离，直到看不到螺纹为止。

解决眼睛疼痛问题：有些用户反映看自制的投影眼睛会疼，这可能是因为你选择的灯泡发出的紫外线所导致的。你可以用隔热玻璃来解决这个问题，也可以买一块相机用的UV镜安在镜头前面。

让我们顺便DIY一块幕布

理论上说，一块幕布是投影机的良伴，你需要一块优秀的幕布以最大程度地发挥投影机的效果。不过理论归理论，现实情况是：市面上能买到的中低档次的投影幕，价格基本上跟我们刚制作出的投影机差不多；至于日本、欧洲货更是能报出数万元的价格。所以，如果你是个有追求的动手者，看上去自制一块幕布也是有必要的。一块好幕布所带来的好处很多。有些材质的幕布可以提高亮度，有些材质的幕布则可以提高对比度，一些上等的幕布甚至可以在白天投射出如等离子电视一样又亮又鲜艳的图像。

从我的实际使用感受来看，一般的幕布（包括自制的和市售1000元以下的）与标准的白墙其实效果差不了太多。如果你要求不高，而家里偏巧有一块又平又干净的白墙，你大可省下这点钱和精力。

实际上，你可以在附近搜索一切你认为合适的东西制作一块幕布。当然，你很难找到一种又便宜、又能在保持画面细节的前提下提高亮度的材料。所以你首先要考虑的就是自己到底需要什么，是需要更亮的画面，还是需要投射出的影片对比度更丰富、色彩更纯正，又或者你只是没有一块平整的地方？

下面我就列举出几种我们能够简单制作的幕布材料。

遮光布

电影院里的幕布看起来就和这东西有点类似。你可以到卖窗帘的地方买一些遮光布挂在墙上就可以了。遮光布制作出的软灰幕其主要作用是提高对比度，一些带银粉的灰幕则可以提高亮度，比较理想的遮光布是呈18%的中性灰色。如果你有块标准灰板，带过去比比最合适不过。

遮光布的价钱相当便宜，我买了一块1.8米高、3.5米宽的，也不过只花了70块钱。不过需要注意的是，使用时一定要把这东西绷紧；否则你会看到幕布上出现皱纹，很不顺眼。


一块看上去很美的硬幕，材质是铝扣板

防火板

据说从前有个很厉害的强者到建材市场买了一块中灰色的防火板，又订做了一个铝塑材质的框架，把防火板弯出了一点弧度，然后用了点时间把这两样东西结合起来，一块浅灰的硬幕就完成了。

据说这种幕的效果非常好，没有热点效应，又能适当提高亮度，而且看上去也非常华丽，总价值不超过200元，还是个很不错的东西。

反光贴纸

如果要加强亮度，我们还可以选用反光贴纸。根据我的理解，这东西有点类似于马路两边的反光指示牌，灯照过来就会闪闪发光。

这种材质对提高亮度有很大帮助，不过也许会出现热点效应。不管怎么说，迫切需要提高亮度的朋友可以试用这种材质。这种贴纸可以在广告、喷绘公司找到。

其他材质

正如上面所说，我们身边还有不少人尝试用各种东西制作幕布。比如铝扣板、写真纸、薄棉布，还有一些家伙，甚至自己用混着玻璃珠的涂料往墙上喷——总之，制作一块幕布的方法有很多，充分发挥你的动手能力吧。

市场动态



笔记本电脑

近期笔记本电脑市场比较热闹，各大品牌中惠普与联想的表现最突出。由于价格下调，几款经典型号销量大长。Compaq nx6325（RD122AA）更以6999元的低价到货，索尼则依靠全线降价引起了不小的轰动。

CPU

Intel和AMD的高端产品在价格方面有着不同的表现，Intel方面价格稳定，Core 2 Duo E6300散装甚至小幅上涨到1340元；而AMD产品价格则大幅下滑，其中AM2 Athlon64 X2 3600+（盒）目前售价仅为805元。

内存

经过大幅涨价之后，内存市场终于趋于稳定，并开始出现小幅下跌。当然，除了价格方面的变化外，越来越多的内存品牌也值得我们关注，其中美系的博帝和杰迈（GEM）两个品牌的产品，已开始在国内市场中铺货，其中杰迈DDR2 667 512MB/1GB的价格分别为415/805元。

硬盘

主流硬盘市场稳中有升，120GB产品已逐步在市场中消失，而160GB和250GB以良好的性价比得到了装机用户的认可，成为各品牌销售的主力产品。另外，随着垂直存储技术的广泛使用，更多大容量产品的价格也逐渐降到人们能接受的范围内。

显示器

液晶面板的价格出现明显下滑，使得各厂商的主流产品都有较大幅度降价。除了入门级别的17英寸标准屏液晶外，19英寸的大屏和宽屏产品都成为降价主力。

主板

主板市场相对前几个月变化不是很大，主要仍然是围绕酷睿处理器。NVIDIA发布了号称目前最强的NF680SLI芯片组；映泰NF680SLI刚到中关村时，竟然标出3999元的天价，比目前市面上最豪华的主板还贵。NF680SLI除了改变了Intel平台没有双x16的SLI主板之外，也可能是为今后NV主板芯片工作重心的转变发出了信号。

显卡

显卡市场价格战打得昏天黑地，推开了今年第2次显卡降价的高潮。目前采用DDR3显存的GeForce 7300 GT已普遍降到600元以下，双敏速配PCX7328GT PRO（256MB DDR3）降至599元还送笔记本包；影驰的7600 GE高清版也降到了599元，成为目前最具性价比的显卡之一。

中关村配件参考价格　单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
笔记本	ThinkPad	R60 94602YC	8700
	惠普	HP 500（RQ260）	5300
	东芝	Satellite A100	7999
	索尼	VGN-C12	9988
	富士通	S7111	11 888
	神舟	Q210R	5998
	戴尔	Inspiron 6400（N511212）	8099
	华硕	A8Jn A8H20Jn-DR	7299
	联想	旭日410AT2050	6999
CPU	Core 2 Duo	E6300（散装/盒装）	1340/1460
	Pentium D	805/820（散装/LGA 775）	580/645
	Sempron64（散装754针）	2500+/2800+/3000+	230/270/300
	Athlon64 X2	3600+/3800+（盒）	805/1000
内存	现代颗粒散条	DDR400 256MB/512MB	165/320
	金士顿	DDR400 256MB/512MB	215/400
	金士顿	DDR2 667 512MB	340
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	215/380
	杰迈（GEM）	DDR2 667 512MB/1GB	415/805
硬盘	迈拓金钻9代3年盒装	80/160GB	360/495
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	340/350/455
	西部数据	2000JB/2500JB	560/575
	希捷酷鱼7200.7	80/160/160GB（5年/盒）/200GB	375/445/470/565
	日立笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/100GB	425/525/695
主板	华硕	P5PL2/P5B/A8N5X/K8N	890/999/760/550
	微星	P965 Neo/GA-K8N51GMF	990/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-8S661GXM-775	1488/460
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/AB9	999/690/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 Ver1.4	480/490
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/945PLN/NF4S/RS482S	580/599/480/549
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	480/430
	富士康	P4M800P7MA-RS2/NF3250K8AA-RS	520/540
	Unika	UNF4SLI/UNF4X	570/460
显卡	华硕	EN7600GT/2DHT	999
	微星	RX9550-TD256修罗王	430
	XFX（讯景）	8800GTX/7600GS	9999/1199
	丽台	A6800GS TDH 256M/A6600GT	2630/1200
	艾尔莎	X1300/7600GS黄金版	390/890
	七彩虹	天行7300GT UP烈焰战神3	670
	蓝宝石	X1650XT白金版/X1950 PRO黄金版	999/1499
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO	1799
	影驰	7600GE高清版/GF7900GS高清版	599/1290
	双敏	速配PCX7328GT PRO	590
显示器	三星LCD	711N/770P/911N	1590/2750/1990
	三星	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/880/910/1020
	飞利浦LCD	170S7/190X7/107C6/200WB7	1490/2099/1069/3350
	LG LCD	L1717S/L1550S/L1751U/L1780Q	1550/1499/1599/2390
	LG	T730B/T750BH+/T750F PU+/T930B	870/990/1150/1100
	明基LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1599/1899/2099/2399
	优派LCD	N1900W/VG720/VG920	2299/1899/2199

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2006年12月22日



头牌新闻

明基、西门子，分家后遗症

■ 本刊记者 生铁

“我们错误地估计了明基对西门子手机业务亏损的承受能力。”明基电通董事长李焜耀在2006年12月10日这样对记者表示。“明基收购西门子手机业务失败，对于双方来说，都是一个悲剧性事件！”12月12日，西门子中国CEO赫睿强则这样说。



明基方面认为，双方合作失败的深层原因是中、德双方的文化差异及企业观念不同；而西门子公司则不这样看问题，他们认为明基对西门子缺乏了解。

非常遗憾，自2005年10月1日起明基正式收购德国西门子手机事业部，一直到2006年12月初双方宣布合作失败、明基正式向德国当地法院申请无力清偿保护，仅一年多时间。明基移动德国工厂的1900多位德国工人没能熬到买2006年的圣诞节礼物，就被裁员了。“世界第四大手机制造商”的幻梦至此彻底破灭，

但这还仅是明基西门子流产效应的开始。

明基方面还表示，由于德国公司欠各地分公司的资金大约在1亿欧元，明基在很多国家的分公司已经不得不关闭了。”明基必须在2006年底结束破产重组的业务，否则会造成更大的后续损失。近两个月中，明基在缩小关闭德国、巴西、墨西哥以及亚洲的其他手机生产厂的同时，已经着手在上海投资兴建新的手机研发基地。这是一次战略大转移。据悉，明基北京的研发部门和苏州开发区的基地人员及设备都有所变动。在上海的手机工厂裁员时，由于对补偿金不满，还发生了小规模的员工抗议行为，个别员工称明基福利待遇远不如西门子。

明基、西门子的分家后遗症，对企业来说，是一笔巨大的损失；对于商学院来说，是一个值得反思的案例；而对于企业的员工而言，则是一种切肤之痛。P



软件圈

IronPort副总裁围剿图片垃圾邮件

近日，在北京举行的2006反垃圾邮件年会暨国际反垃圾邮件高层论坛上，国际Web安全和邮件安全解决方案提供商IronPort系统公司副总裁Patrick Peterson，作了主题为《垃圾邮件发展趋势以及防御方法》的演讲。Patrick Peterson指出：垃圾邮件的发展趋势是图片垃圾邮件和URL垃圾邮件。其中，图片垃圾邮



件的暴利使得越来越多的人对此趋之若鹜，也造成了如今图片垃圾邮件形势越来越严峻的现实情况。从目前来看，垃圾邮件的数量已增长至600亿封。之后，Patrick Peterson介绍了IronPort独创的一套安全解决方案。该方案基于多层反垃圾邮件系统，目前IronPort已将图片垃圾邮件的过滤率提高到98%以上，是业界同行的两倍之多。

趋势科技打造“双引擎”

2006年12月8日，趋势科技在北京香格里拉饭店举办了以“双引擎，新趋势”为主题的新品发布会，发布了其2007单机版



安全软件产品——PC-cillin网络安全版2007。新品软件首次实现1个序列号支持3台电脑同时使用，是趋势科技产品的一个新亮点。对于“双引擎”的设计理念，趋势科技亚太区市场总监Eric Chong表示：“近年来，病毒发展也发生了很大的变化，已由以往单一的以破坏为目的向牟取经济利益、试图通过控制计算机发动攻击或利用钓鱼式攻击获取用户机密资料的转变。因此新推出的产品，不仅加强了病毒查杀功能，同时针对流氓间谍软件开发了专用引擎，通过程序的行为模式进行分析预测。”



硬件店

尼康数码单镜反光相机D40

2006年11月24日，尼康公司宣布推出其最新低端数码单镜反光相机D40。相对大部分数码单反相机而言，D40的机身小巧，方便随身携带，配备新型3倍变焦尼克尔18～55mm f/3.5～5.6G ED II AF-S DX镜头；具有610万有效像素的高分辨率、尼康DX格式CCD影像感应器。利用整幅的420像素感应器来即时测量每一场景的



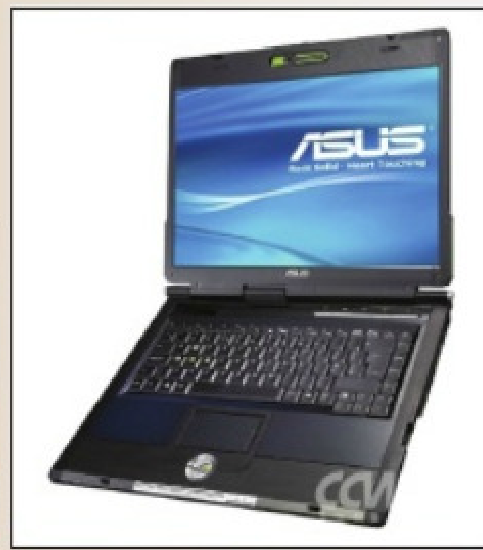
亮度、对比度和色彩，并将它们与自身内置的来源于30 000多个真实光线场景的信息数据库比较，然后立刻确定并设定精确的曝光，简便易用。D40的套机销售价格预计为5000元，相关的试用体验及测试请关注本刊的后续报道。

诺基亚首款S60第3版3G手机

2006年12月1日在“诺基亚完全移动生活2007”大会上，诺基亚推出一款基于Symbian操作系统的3G智能手机——诺基亚6290。它支持3G技术，可实现持续的连接，为用户提供电子邮件接入和网站接入，同时支持移动搜索应用。手机配备一个符合人体工程学的键盘，200万像素摄像头，1600万色2.2英寸QVGA屏幕，并支持MP3播放功能和双向视频通话。



华硕Gaming系列笔记本



近日，华硕电脑正式推出游戏专用笔记本电脑G1、G2。除当前最强的处理器与显卡配备外，G1、G2还运用色彩、材质元素及副显示屏等创新构思，机器侧边设计了华硕互动式游戏气氛灯，常用游戏按键被统一的绿/红色调特别标示出来；独特的副显示屏，可通过Direct Messenger技术在全屏游戏时显示MSN、邮件、来电等消息。



三星首款SATA 18×DVD刻录机

近期三星推出了一款支持SATA接口的18×DVD刻录机——TS-H653A。在技术方面，它采用的激光倾斜补偿（TAC）技术，能克服不规则盘片带来的不利影响，保障刻录质量；OPC智能控制技术，则能针对刻录时造成的盘片震动进行自动调整。内建2MB缓存，DVD+/-R的刻录速度达18×，DVD-RAM刻录达12×。

先锋18×DVD刻录机



2006年12月中旬，先锋也推出了18×DVD刻录机——DVR-112CH系列。它支持18×DVD+/-R，10×DVD+/-R DL和12×DVD-RAM刻录；采用先锋特有的液晶补正技术和激光功率自动调节刻录技术，延承先锋刻录机七星稳盘设计，且符合ROHS环保要求。市场参考价：319元。



睿对话

新版FlashGet快车软件亮相

■本刊记者 冰河

曾深受网民喜爱的下载软件FlashGet被北京智通无限科技有限公司（ZCOM）收购后，于2006年12月12日正式更名为“快车”并推出最新更新版本。新产品整合了当下最流行的BT下载功能，并在安全性、稳定性、下载速度上作出重大改进，引起诸多新老用户关注。会后，ZCOM公司总裁黄明明就新版软件的改进和运营进行了特别阐释。


ZCOM总裁黄明明

为什么收购FlashGet而不是其他知名下载软件?

黄明明（以下简称黄）：FlashGet作为一款中国人独立研发、独立运营，在全球拥有12 000万用户，66种语言版本的共享软件，其知名度和实用性都是独一无二的。而且原作者侯延堂先生多年来独力支撑软件的更新改进，其技术和毅力都为人所叹服。综合各方面情况，ZCOM选择了FlashGet而不是其他下载软件。

ZCOM将对新版FlashGet快车给予怎样的支持?

黄：从2006年3月收购FlashGet之后，ZCOM立刻投入上千万的资金，组织了一支强大完备的技术集团，对产品进行改进和推广。侯延堂先生原本对FlashGet就有很多优秀的想法和设计，只是限于资金和精力一直无法实现。在获得团队和资金的充分支持后，很快就改进了新版本。特别是整合了流行的BT下载功能，与原有系统设计优秀地融合到了一起。

新版FlashGet快车有什么特别突出的功能么?

黄：新快车除了拥有老版本所具有的所有优点之外，首先是增加了BT下载功能，并且针对BT下载容易损伤硬盘的问题，采用了超级磁盘缓存技术（UDCT，Ultra Disk Cache Tech），合理使用缓存，可完全保障使用安全。此外，针对目前用户不胜其烦的下载软件中暗藏流氓软件的问题，使用了“多元化安全下载”技术，具有提前预警、全程跟踪、硬盘保护等功能的全程下载服务理念。其中提前预警是快车的独到之处，通过特别技术，完成软件下载之前的安全扫描；针对有捆绑的软件主动给出准确的插件提示，将恶意软件拒之门外。

爱国者数码活动不断

2006年末，爱国者接连举办各种活动。12月7日由国家文物局主办的“爱国者杯”首届中国文化遗产动漫作品大赛颁奖典礼在中国文物研究所举行；12月12日于英国渥金和迈凯轮F1车队(Vodafone McLaren Mercedes)宣布从2007年1月1日开始建立长期合作伙伴关系；12月21日，发布了其最新卡片式数码相机DC-V780和DC-V860。另外，2006年11月底在北京意德法家整体家居体验馆推出的魅力王数码相框、桌面MP3——爱国者彩音盒F529等数字家庭产品也引起了各界关注。

索尼爱立信第一款滑盖音乐手机

2006年12月18日索尼爱立信向中国市场推出其第一款滑盖设计的音乐手机W830c，主要面向追求时尚的消费群体。这款产品拥有优雅黑、亮金白两种颜色选择，支持PlayNow（乐酷）2.0版本下载服务以及运营商的无线音乐下载服务和多种音乐文件格式。随机提供一个容量1GB的记忆棒（W830c最大支持4GB记忆棒）。W830c对Walkman音乐播放器进行了提升，使其对新用户和对原用户界面已习惯了的老用户都具有吸引力。W830c拥有最新Walkman播放器2.0版本，简化了在音乐类型、播放列表、歌手歌曲或音乐专辑之间的导航过程。全新的图形处理能力使视觉效果更佳，并提供元数据和专辑艺人数据。而且内置了音乐下载服务，无需退出音乐播放器、进入网页浏览器访问在线音乐商店的复杂程序。





网络帮

中国开通.com及.net镜像

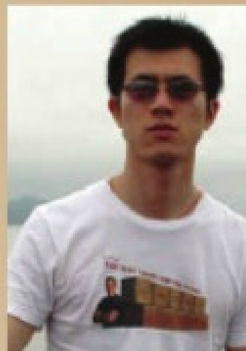
2006年12月19日消息，网通集团宣布，已与美国威瑞信（VeriSign）公司达成协议，将开通根域名中国镜像服务器。今后中国网民访问.com以及.net网站时，域名解析将不再由设置在境外的域名服务器提供服务，长期以来在中国访问.com以及.net网站的安全性问题得到了保障，上网速度也将提升。

赛门铁克开放“网络钓鱼”举报网络

2006年12月7日，知名安全软件厂商赛门铁克宣布向全球用户开放赛门铁克“网络钓鱼”举报网络。于2006年5月启动的赛门铁克网络钓鱼报告网络，允许成员公司提交和获得欺诈性网站的地址，从而在他们的网络防诈骗方案中使用，以更好地保护用户免受侵害。消费者的反馈可以进一步帮助赛门铁克网络钓鱼报告网络应对网络诈骗，并且有助于防止其他计算机用户成为受害者。消费者可以访问http://www.phishreport.net/consumers.html举报诈骗性网站。



记者言



MSN中国又推新频道了！

■ 本刊记者 龙猫

MSN中国的频道数量已经达到了21个！

可是罗川走了，宫力也走了。

可是最近MSN频繁掉线、无法登录、无法发消息、Space不能用的一系列问题却还没完全解决。这是一家在中国有着相当数量工作团队的合资公司所应当达到的水准么？

相信MSN应该很清楚，在绝大部分中国用户眼里，MSN等于MSN Messenger，等于Space，但并不等于那个毫无原创，完全靠第三方提供内容的MSN中文网站。如果这两项最基本的服务都做不好，开再多频道又能吸引多少流量——MSN主页上相当一部分流量来自Messenger登录时出现的弹出窗口。如果登录都成问题，没有弹出窗口，又有几个人会放着几大门户不上而主动跑到MSN主页看消息？MSN的年销售额突破1亿元，我信，可这1亿元里面又有多少来自MSN网站的流量，多少来自广告？

如果没有那十几个合作伙伴成百上千万地提供人民币，MSN中国显然只能是微软的另一桩赔钱买卖。原本以没有广告为一大卖点的Messenger对话框和Space里出现了令人讨厌的广告，那些红粉交友、娱乐八卦和打擦边球的网站占据了MSN的大部分流量。而有关今天国内最热门产业之一的汽车、数码等理应带来可观流量的内容却少得可怜！这让人不得不怀疑MSN中国所谓“时尚生活，白领门户”的口号究竟是喊给谁听的？难道白领们最关心的是红粉交友和花边新闻，而不是汽车、财经、房地产之类的？

再说说Space。近一段时间，无数Space的忠实用户把Blog搬家到新浪和QQ Zone——MSN Space在中国带起了一股个人Blog的热潮。在此之前，没有任何一个网站把个人写Blog的积极性发动得这样彻底，没有任何一个提供商有MSN这么好的先天条件，它的用户基础虽然不及QQ，却贵在占了先机。

我敢说，中国绝大部分个人用户写Blog的习惯都来自MSN。然而，MSN却正在把自己好不容易打下来的江山拱手送给新浪等对手，而一切归根结底只是因为它糟糕的速度、靠不住的稳定性、死板的样式，以及不够人性化的功能。我知道这个团队每天忙的东西都很有技术含量，可是我们除了高调的发布会、虎头蛇尾的Space大赛、还有一些零零碎碎无甚影响的古怪活动之外，唯一看到的就是浮躁、短视和急功近利！活蹦乱跳当然是一件好事，但在着急麻慌地学会跑跳之前，是不是该把直立行走学会先？



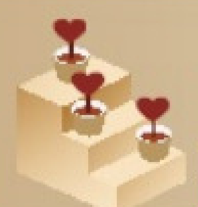
头牌新闻

《燃烧远征》
代理权九城能否拿下？

■ 本刊记者 Littlewing

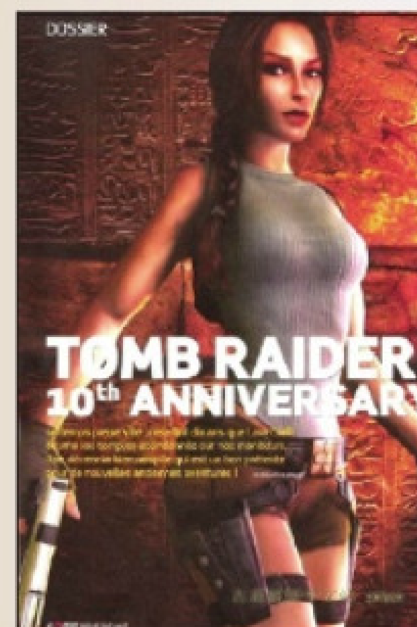
暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）于2006年12月15日发表媒体公告，正式宣布与中国台湾省智冠科技签署《魔兽世界——燃烧远征》在中国台湾省、香港地区及澳门地区的运营代理协议。智冠科技为目前暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）旗下游戏《魔兽世界》在上述地区的合作伙伴。智冠科技将负责《燃烧的远征》在上述地区的发行及运营事宜，并提供社区和客户服务支持。《燃烧的远征》繁体中文版本的本地化工作正在进行之中，预计欧洲、韩国、北美等地区2007年1月份首先上市，之后不久在中国台湾省、香港地区及澳门地区推出。关于《魔兽世界——燃烧远征》在大陆地区的上市，暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）目前正继续与大陆地区《魔兽世界》的代理商——第九城市进行磋商，详细信息有望在近期公布。

暴雪和九城还在磋商什么内容？难道资料片在中国大陆的营运权依然没有确定，还是其他方面的合作事宜存在分歧？纵使有部分玩家对九城运营《魔兽世界》颇有微词，但《魔兽世界》在中国大陆这段时间的运营还算正常，九城对于防盗号等问题做出的一系列举措也是确实有效的。如果资料片的运营商不是九城，那么对玩家来说无疑是个坏消息。从资料片推出的时机看，大陆的运营商应该不会放过寒假这个重要档期，我们估计，资料片会在春节前推出。当然，如果《魔兽世界——燃烧远征》不是由九城运营，推出的时间可就遥遥无期了。P



晶合热点

劳拉胸部缩水



法国PlayStation2杂志前不久对《古墓丽影——10周年》进行了全面的报道，同时放出劳拉的最新形象。通过与最初几代相比较，最大的不同就是劳拉胸部明显缩水，变得与正常人无异。虽然目前游戏开发商并没有透露过多的细节，但很多玩家对本作关注已久。虽然前几代中劳拉的身材略显夸张，但谁又能说那“壮丽”的胸部不是《古墓丽影》的卖点之一呢？现在劳拉的胸部缩水了，《古墓丽影——10周年》会不会也像劳拉的胸部一样平平无奇了呢？

蓝光光碟杂志诞生



全球首份附带蓝光光碟的杂志即将出现，它就是日本游戏杂志《FAMI通》分刊《FAMI通PS3.BLUE RAY EX》。在本书附带的蓝光光盘内，装载的全部是高清晰影像。里面收录的游戏影像有《合金装备4》《恶魔猎人4》《VR战士5》等PS3上将会出现的知名作品，数量高达28款，播放时间约为54分钟。同时，这张蓝光光碟还支持2.1和5.1CH音响效果，若配合家庭影院系统，可感受到更强的临场感。该杂志售价1890日元（约合人民币130元）。

联想IEST2006闭幕



2006年12月13日，联想IEST2006国际电子竞技锦标赛全球总决赛颁奖典礼在北京隆重召开。24名来自全球11个国家的冠军级高手在10日到12日期间经过3天的较量，决出了《星际争霸》《魔兽争霸3——冰封王座》《职业进化足球5》3个项目的冠亚季军。张载豪（Moon，韩国）战胜李晓峰（WE.IGE.Sky）获得魔兽项目冠军，来自韩国的朴正石（Reach）获得星际项目冠军，而中国选手秦源达在PES5项目中夺魁，各自将16万元的冠军奖金收入囊中。中国奥委会副主席何慧娴女士等嘉宾对联想IEST2006取得的成绩给予高度评价。据大赛组委会相关人士介绍，在短短半年之内，联想IEST2006创造多项位列前茅的佳绩：单人比赛项目报名人数最高、参与赛事的国内外著名选手最多、国内同类赛事中单项奖金额最高。在颁奖典礼结束后，联想紧接着召开了家用电脑寒促启动会，联想集团副总裁兼大中国区产品营销部总经理夏立与来自《满城尽带黄金甲》中的两位主演刘烨、李曼等在发布会上共同揭开了联想家用电脑的寒促大幕。

肉体盗号？

2006年12月18日，一个ID为“烈狱孤魂”的人在网上发布他因网络交友被盗号的事情。据他称，他在上海，在《魔兽世界》3区纳沙塔尔做一个公会的会长。因在猫扑网站上发现一上海女孩的交友信息，该女自称“芳龄20，清纯貌美，独守空闺，希望能找个温柔体贴的白领帅哥，最好还是个《魔兽世界》的玩家……”于是加对方QQ聊天，进而去酒店开房。次日二人一同参加烈狱孤魂公会魔兽Raid，该女子离开后半小时，烈狱孤魂的账号即告丢失。据烈狱孤魂称，此后他质问该女，对方回答：“你以为上海MM是给你白睡的啊？”问她为什么拿了东西还要解散公会，她说：“仓库里才5万G，这种垃圾公会，不解散留着丢人现眼？”继铜须事件、强奸事件、裸聊事件后，《魔兽世界》又爆出肉体盗号事件，此事真伪尚需考证，但由此不难看出，《魔兽世界》的受众之大，影响之广，以至于事件一经发生，立刻成为各大网站的炒作对象。

日本Cosplay玩家被骂出新浪博客

2006年12月17日，日本最著名的Cosplay（即扮演游戏或者动漫中角色）玩家椎名朔在新浪开放了自己的博客。与职业的时装模特相比，她的身材以及相貌并不出众，但她特有的冷傲气质以及对动漫作品的了解，使她扮演的动漫角色形神兼备，别具一格，她尤其擅长扮演那种带有浓重中性色彩的男性角色。



这正是与我们国内游戏展会那些徒有其表的时装模特Cosplay的本质区别。据她自己说，是因为在中国登录她的网站速度很慢，为了让喜欢她的人看到自己的照片才在新浪开博，并且在第一天就更新了3篇文章。然而仅过了一天，她就宣布关闭自己的博客，原因是很多网友的留言很“不客气”。看来，日本人要在中国开博客，还真的需要超强的心理承受能力。

《大众软件》再获殊荣

2006年12月6日下午，2006年度中国游戏行业年会在中国政协礼堂隆重举行，全国人大常委会副委员长蒋正华以及多个相关政府主管部门的领导，国内外知名企业代表和上百家的新闻媒体出席了会议。本次大会以“创新、创意、创造”为主题，对今年游戏行业的发展做出了总结和展望，并揭晓了2006年度中国游戏行业金手指奖。本届年会是由中华人民共和国信息产业部、中华人民共和国文化部、中华人民共和国科学技术部支持，中央文明办、教育部、商务部、税务总局、团中央等有关部门参与，中国软件行业协会、中国消费者协会支持，中国软件行业协会游戏软件分会主办的，游戏行业内一年一度的盛会，全国人大常委会副委员长蒋正华发表了重要讲话。最终国内外近百家企业、组织和个人获得了包括产品、企业、人物等四大类共81个奖项，《大众软件》杂志获得了中国游戏行业2006年度优秀游戏媒体奖。



为娶娇妻含泪卖游戏套装



前不久一位玩家在美国最大的拍卖网站上拍卖包括次世代主机PS3、X360等游戏主机以及400余款软件在内的超级组合套装，这些游戏机以及软件是该玩家20年来累积的财富，现在他为了在圣诞节给他心爱的女朋友一个惊喜，决定卖掉他的这些宝贝为女友购买一颗钻戒并向她求婚。这个超级组合套装中包括一台没有开封的全新PS3主机、一台X360主机、一台Xbox主机、一台NGC主机、一台DC主机、一台PS主机、一台N64主机、一台SFC主机、一台FC主机，另外还包括以下掌机：NDS和NDSL各一台、PSP一台、GBA和GBASP各一台、GB和GBC各一台、SEGA GG一台、Neo Geo Pocket一台以及极具收藏价值的Virtual Boy一台。这些主机的线具一应俱全，还包括跳舞毯、手鼓、吉他等周边。另外该玩家表示还会赠送给最终的买家一台Wii主机和3款Wii游戏，还可帮助购买所需的PS3游戏。这个超级组合套装原始出价为25 000美元，现在的最高出价为75 000美元。这的确是一个超级组合，拥有几乎完好无损的历史上所有的主机，是玩家的终极梦想。



晶合词汇

终极玩家橱柜



对于游戏玩家来说，这样一个游戏橱柜可能是他们最希望获得的“外设”之一。前不久，一名业余木工将一个普通橱柜改造成终极玩家橱柜。每一层底部都有凸起支撑物，避免游戏主机底部和橱柜底板直接接触，改善了通风条件。他还在橱柜侧板钻了一些洞装上一堆PC风扇，一方面能帮助散热，另一方面这些风扇在工作时还能发出蓝光，让这个橱柜更有“MOD”的味道。另外，橱柜侧面还设有钩子和架子，可放上手柄和耳机之类的游戏机附件，是不是非常实用？

游戏机蛋糕



游戏女玩家Carol可以算是2006年最幸福的新娘之一。在12月她的婚礼上，他的老公为她特别定制了一个游戏机婚礼大蛋糕，而且都是按照Carol实际拥有的主机为原型制作的，蛋糕分为好几层，最底层的是Xbox360主机，往上是PS2主机，然后是Xbox主机，最顶层是Carol的塞尔达黄金限定版GC主机。蛋糕制作得非常精美细致，连主机的光驱和各种接口、散热孔都制作得很真实，蛋糕周围还有很多可爱的小手柄。



晶合声音

“如果允许网络游戏做广告，《征途》的用户数可能早超过一百万了。”

——巨人投资公司董事长史玉柱在谈起征途网络的形象广告出现在央视两个频道上时说



晶合人物

周杰伦

电影《满城尽带黄金甲》已经全面公映，据老谋子的东家新画面公司宣称，影片耗资3亿多人民币。片中由周杰伦演唱的片尾曲《菊花台》已入围奥斯卡最佳原创音乐56曲名单中。在影片《满城尽带黄金甲》中，首次拍武戏的周杰伦坚持不用替身，所有的动作都亲自完成。每当周杰伦说到自己在拍摄工作期间的业余消遣时，就会像个小孩一样流露出天真的笑容：“因为拍摄工作期间，我们都要逗留在片场很久，所以我带了一部Xbox游戏机去玩，感觉好有趣！你在一个真正的皇宫内，环境很具有中国色彩，你再穿上身古装将军服，打游戏机时又是玩些打打杀杀的游戏，现实生活中你不可以这样做嘛，所以感觉好爽啊。”在各大娱乐媒体的访问中，有不少明星都称自己是忠实的游戏玩家，看来，游戏玩家这个群体越来越大，已经成为明星们拉拢的对象了。





晶合新作

《无限江湖》横空出世

道隆科技的全新武侠类手机网络游戏《无限江湖》日前终于开始了公开测试。《无限江湖》是该公司开发的另外一款手机网游《无限乾坤》的姊妹篇，其故事背景设定在明朝，游戏目前开放的门派已经达到10个。繁多的武功招式以及新开放的内功、暗器等技能是游戏的亮点，游戏还为每个门派都设计了独有的辅助技能。玩家可以登录《无限江湖》官方网站获得新游戏的动态。



“中国版无冬之夜”再度跳票

由Bioware制作的Xbox动作RPG游戏《翡翠帝国》（Jade Empire）上市之后颇受好评，这款游戏PC版由2K GAMES负责发行。2006年12月16日2K GAMES宣布，《翡翠帝国》的PC版的上市日期从2007年1月延期至2月26日。《翡翠帝国》是一款融合了武侠、奇幻与神怪等要素，以古中国文化为背景的独特ARPG，由曾推出《无冬之夜》《星球大战——旧共和国武士》等知名RPG的Bioware负责制作。游戏开始玩家可选择7名各具特色的游戏角色，也可依照自己的喜好自创新角色，学习自古流传的武术，提升自己的武术修养与名声。当玩家学会多项招式提升本身的名声之后，还可以招收慕名而来的学艺者为徒，或是打败对手将之纳入自己的门下。游戏中各种流派招式都有其独特的速度、力量、形式，涵盖范围从拳击、脚踢、兵刃、气功、法术以及幻化术等。

“Quake3复刻版”重出江湖

波兰游戏开发商Destan Entertainment于2006年12月19日公布了正在开发的新形态FPS游戏《燃烧》（Burn）的最新游戏画面。从画面上看，《燃烧》跟Quake3颇有些相似之处。本作是以多人对战为主，玩家也可以与Bots进行单人游戏。《燃烧》使用开发商自主开发的Destan引擎2.0，基于顶点着色引擎2.0和象素着色引擎2.0，可实现动态光照、软阴影，支持PRT光照技术，先进的物理引擎可真实实现躯体运动、水动态、物体分解和汽车运动等物理行为。



晶合快评

网易的冬日风暴

■ 本刊记者 冰河



北京的冬天有多冷，很难用言语来形容，不过昨日听到了一句贴切的形容“冷得和突然下岗了似的”。想想如果骤然没了工作，恐怕是在6月的广州也会立刻透心凉吧。

说这话的正是网易的一个朋友。2006年12月19日上午11点，网易游戏频道在北京的工作人员被召集到一起，宣布了一个惊人的事实，网易公司正式解散网易游戏频道（game.163.com），所属员工如不能在周5前转岗就将被解聘。由于部分高级管理人员事先已知道了此事并有所透露，故闻讯的众人也有些接受裁员的心理准备，只是没想到事实会如此残酷。如果不接受转岗去广州的决定，那么所有人的工作就在年末一起消失。

据悉此次惨遭不幸的不止是游戏频道，网易此次一共撤裁了游戏、校园、健康、旅游4个频道，而此前网易已先期撤裁了生活、下载等频道。网易对外的口径是需要重新整合门户资源，向核心频道集中，而不是缩减对门户内容的投入。不过考虑到此前网易已将部分频道采取过外包的模式，把房产频道外包给搜房网，财经频道外包给金融界，旅游网站外包给芒果网，说没有缩减投入也有些冤枉。如今游戏频道也被砍了，不知却是要外包给谁。

网易的游戏频道我是经常看的，我觉得做得很不错，印象中最深的就是2006WCG意大利总决赛的专题，由于本人去了现场，因此回来后格外关注国内同行的报道内容。三大门户的游戏频道都就此做了专题，但只有网易的报道基本符合所有发生的事实，例如Sky最后的决赛并不是发生在“一个小房间”，而是正规的比赛区，比赛也有同步的转播。其他门户都愤慨地咬定在“小房间”，也没有机会看转播，我不知道他们的消息从何而来。一直以来网易游戏频道的风格就是丁磊的行事作风，细密而求实，不出彩，但有成效。只是现在看来，这种作风既讨不了美国股民的好，也得不到老板的欢心了。

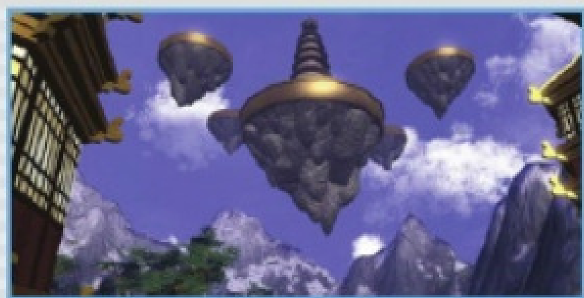
网易在2006年对游戏方面的投入一直不少，《大唐豪侠》《天下2》都号称是国内新游戏的旗帜之作，可惜大旗尤在猎猎作响，旗下已乱了阵脚。“大话”和“梦幻”无疑还是挣钱的，只是看来，网易要更新换代的不仅仅是游戏而已。

“满城尽是待业者”，上帝保佑丢了饭碗的人们。P

先锋——英雄传奇

■北京 武萌
推荐度：★★★★☆

大型多人在线 | 英文：Vanguard：Saga of Heros | 上市日期：2007年1月
制作：Sigil Games Online | 发行：Sony Online Entertainment



《先锋——英雄传奇》来自于Sigil Games Online——EQ的缔造者。这款被EQ Fans寄予厚望的游戏从微软手中落到了“老东家”SOE手上，乍看之下其卖相和并不成功的EQ2颇有几分相似。它也包含了众多的职业，不过因为受到WoW玩家人数那高高在上的压力，制作公司对它也进行了许多类似或不同的尝试和改进。

首先，EQ系列中的“区域”被修改成了巨大的无缝衔接环境，玩家们很难做到通过进入另一区域摆脱怪物的仇恨了。巨大的无缝地图不再用以往游戏概念中被设置来当作背景、而玩家们无法涉及到的“天空盒”（Skybox）了。也就是说，玩家在游戏中看到的一切远景，都可以确实地“走到”。比如你站在高大的断崖上，俯瞰下面有一座城市，你只要向下跳，就确实能够达到这座城市的上空。

游戏中玩家可以购买帆船（或者寻找材料来自己制造），用它来航海。尽管航海穿越大陆的时间远远超过利用传送点的，不过这会带来另一种冒险的乐趣。玩家间还可以进行海战。目前的海战还局限于双方的甲板上进行，但是开发者允诺真正的海战模式，像接舷战等将会在日后的版本中推出。

再有就是骑乘系统。玩家在LV10就可以获得马匹进行陆上旅行，随着等级的不断提高，还可以获得诸如独角兽这样的高级坐骑；当玩家的角色等级上升到40时，还可以获得飞行坐骑。和WoW中的飞行兽不同，这些坐骑不再是固定的飞行路径，玩家完全可以自由指挥坐骑的航向与降落地点；加上之前的大地图，似乎就没有玩家不能去的地方了。

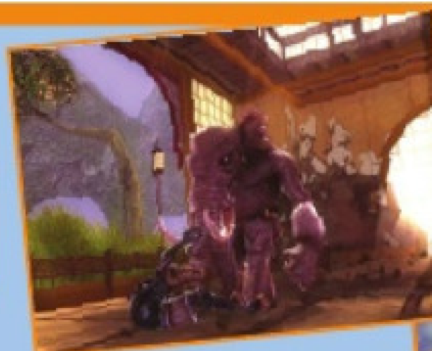
最后说说职业。EQ系列一向以繁多的职业种类著称，开发出如此多的职业选择又要尽量让各职业的搭配趋于平衡，不会造成个别优势职业和无人爱用的冷门职业是件十分困难的事情。《先锋》中包含的职业有传统的近身战斗类：战士、圣骑士和审判者；辅助类：游侠、武僧、吟游诗人和盗贼；治疗类：祭司、萨满、门徒和血法师；施法类：术士、德鲁伊、精神力者和死灵法师。P



翡翠帝国（特别版）

■北京 jhvh
推荐度：★★★★☆

角色扮演 | 英文：Jade Empire（Special Edition） | 上市日期：2007年2月
制作：BioWare | 发行：2K Games









《翡翠帝国》（特别版）将根据现行PC的机能，在画面上有大幅度的升级，不仅支持离子效果和视觉特效，还最高支持1600×1200的解析度，更新的贴图总数也将近300。根据PC版RPG的习惯，本作增添了第一人称视角。第一人称视角虽然不方便混战，但是会令玩家更有投入感。尤其对我们东方玩家来说，看着似曾相识又新鲜特别的游戏世界，恐怕比欧美玩家另有一番感受。

PC版增添了新的武器和主角。新的武器同样也带来新的剑术流派，而新增加的武僧Zeng是之前在Xbox限定版《翡翠帝国》才能选用的角色；同时因为操作方式的改变，武术流派的切换将变得更加容易。之前的Xbox版本因为游戏机手柄上十字健的键位限制，只能在战斗中切换4种流派的招式来进行“谐波连击术”；PC版则允许玩家将切换功能映射到键盘的数字键上，可想而知由此带来的战斗中的变化和“谐波连击术”的套路也将大大增加，令战斗的连击部分充满更多的可能性，也令战斗更具有玩家的个人风格。另外，由于PC版增加了难度设置的功能，在最高的难度等级下，大部分敌人只能靠玩家发动“谐波连击术”才能有效打击到。





游戏在保留原Xbox版主要情节和NPC之外，也增添了一些新的内容。比如玩家新的变身形态，一种丑陋、笨重但是威力巨大的恶魔——犀牛魔。同时PC版也会增加新的对话与情节，之前玩家津津乐道的一些角色，比如师妹晨星、战斗机器黑旋风、惧内的醉拳师老何等，都会在画面增强的PC版继续演绎着各自的人生。P





幻想三国志3

■北京 Essence



角色扮演	制作：宇峻奥汀	上市日期：2007年1月
	发行：中视网元	推荐度：★★★★

涿鹿之战，黄帝大胜蚩尤，并且利用七曜晶玉成功阻止了魔界之门的开启。之后，黄帝将七曜晶玉分别交给七大先锋兽族看管。黄帝殁后，贪婪的血狐族为夺取其他七曜晶玉，联合赤虎族成功侵略其他兽族。虽然取得其他兽族手中的七曜晶玉，但各取一半的血狐族与赤虎族人却就此开始过着互相牵制却也互相觊觎彼此力量的日子。

东汉末年，位于神农山下的神农镇民们一直过着平静的生活。近日来，神农山顶呈现异光，各方势力都得到消息——开启魔界之门的上古机关“七曜星轮”现世。从此，小镇恬静的生活被打乱了。小镇少年夏皓因缘际会，竟然拥有能够启动古代机关的天赋，也因此被赋予了收集七曜晶玉并重新封印七曜星轮的使命。

为了不让魔教得逞，为了解救万民于水火，夏皓与义兄温铭、张角之女张婕及其师兄马元义、张梁首席弟子唐周、来自安息国的水湘灵、梧桐树精瞳影、银狼族末裔啸月等伙伴踏上了冒险之旅。

作为《幻想三国志》系列的第3部作品，宇峻奥汀力图在前作的基础上再攀高峰。本作突破了传统角色扮演游戏单一主角起始的设计，加入了以第2位主角进行游戏的模式，提供了2种截然不同的剧情发展；而游戏中不同主角对事件的不同选择，也可能使故事发生变化，得到多种结局。





这种双主线起始的设定，使游戏的重复可玩性得到大大提升。

使用了全3D引擎之后，游戏的图像以及战斗时的特效等都与前作迥然不同。当玩家飞行在空中时，可以通过旋转视角来俯瞰地图上的景色，这种体验更是前作中从未有过的。

战斗连击一向是《幻想三国志》系列最具特色的系统之一。而本作中，无论友军还是敌人，都是在实时模式下进行的。一旦连续发动攻击时，就会产生“连击”效果，对敌人产生的伤害值也将加倍。

个体的攻击输出毕竟还是有限的，如果想在最短的时间内打败敌人，合理运用有效的阵形才是迅速制敌的关键。面对不同的敌人，选用不同的队员再配合适当的战术，在加强战斗变化性的同时，也会大幅提升我方的攻击力。

本系列战斗的另一项特色是多人战役。玩家操作的主角会面临以一当百的战斗挑战，所以战斗中就算是把战场上的敌人全歼，有时敌方还会有支援部队由后方出现，形成一场马拉松式的战役，直到最终头目出现并将其击败为止。所以要如何用最省的体力打倒最多的敌人，也是玩家要认真思考的课题。

除了要应对敌人的后援部队，玩家还要小心特殊变身形态的Boss出现。某些特定的Boss在第1阶段被打败后并不会就此消失，他会转入第2回合的战役，而进行变身后的Boss将更难对付。

一改过去使用精元点数的升级方式，本作采用了等级点数职业成长系统，也就是通过玩家等级提升后所取得的技能点数来学习新的技能。每个角色有2条技能路线可供学习。和其他同类游戏中出现的武器强化系统类似，本作中的“晶魄系统”也是通过将晶魄安装在玩家身上的五装备上来强化自身的能力。

而作为战斗中不可或缺的伙伴神兽，在本作中将会学习到更多新的技能。神兽可以通过培养进化为更完美的神兽完全体，主角可通过与神兽合体而掌握更多技能，如游泳、跳跃以及飞行等。P



仙剑奇侠传四

连续报道（一）——震撼曝光

■上海软星制作群

角色扮演	制作：上海软星	上市日期：2007年暑期
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★



须臾幻境-酒：配合凡人的“酒色财气”4种欲念而创作的迷宫之一。此类主题非常明确，且带有一定寓意的场景，也是“仙剑四”迷宫的特色之一



熔岩兽王：因为是新年报导，所以准备了一个火属性的Boss给大家看看，小喽罗统统靠边闪

经过一年的蛰伏和钻研，又用了一款《阿猫阿狗大作战Online》作为技术验收作品，“仙剑”系列的制作团队——上海软星（以下简称“上软”）终于有最新的消息要向大家发布。作为将主要技术力量都投注在“仙剑”系列的团队来说，未来的发展方向自然要以“仙剑”为主，但是将向多元化发展。2007年将成为“仙剑”系列新纪元的开端，预定暑期上市的《仙剑奇侠传四》，我们会通过连续专题报导的方式，循序渐进地介绍给大家。而另一款神秘的“仙剑”作品，也将出现在公众面前……

《仙剑奇侠传》——这个只要是中文RPG玩家就一定都知道的游戏系列，好像已经开始遵循一个规律，就是每年的新年前后都会发布最新消息；而且为了增加佐证，今年的最新消息也如期而至。不过本年还有一个最重大的地方与以前不同，那就是“上软”带来的不仅是“仙剑”系列最新作《仙剑奇侠传四》的消息，而且还包含之前从未浮出水面过的网络游戏——《仙剑奇侠传Online2》！

关于“仙剑四”的到来，也许是一种传统，也许是一种希望。她的出现一定不会让人诧异，但其内容让人好奇。不变的是她会出现，而一定会变的是她的内容。相信能让所有玩家都开心的是，她来了，而且毫无悬念地带来了更多的创新、更大的突破。如果说“仙剑二”到“仙剑三”的由2D向3D转型，是一个巨大飞跃的话，那么从“仙剑三”到“仙剑四”，则是技术与内涵方面发生了质的转变。

“上软”在“仙剑四”研发之前就已经对外公布过，本次将更换更成熟、更强大的引擎。新的引擎带来了更好的表现力与效能，无论是场景的规模还是底层数据的处理，都有极大的飞跃。“仙剑三”为了避免同屏幕人物和物件过多而导致速度拖慢，采用了固定镜头的方法来做同屏面数限制，但这样就会影响一些场景的表现力，尤其是高大、宏伟的建筑或广阔、深远的景色都只能以局部出现，锁妖塔也只有在片头动画中才能以全貌示人。在“仙剑四”中，哪怕是像整个蜀山派那么巨大的建筑群，也可以让玩家自己调整视角从喜欢的角度去观察。而站在山顶远目滚滚云海或者纵看层层叠叠的原始树林，在四代中也成为轻而易举的事情。甚至还可以在黄沙翻滚的沙漠中行进，在大雨瓢泼的夜晚于小镇之中打尖住店，或者是在仙境一般的神秘场景细听点点萤火讲故事。是的，特效与天气系统都在以让人意想不到的效率运转着。在这样的环境中冒险、发展剧情，绝对可以给玩家带来足够的浪漫与感动，那份全新的感受将是前所未有的。

“仙剑”的玩家们在成长，对于感情的认知也许已经不再是Q版娃娃可以表现的。所以，“上软”结合众多玩家的建议与我们自己对表现力的思考之后，四代中的人物也相应“成长”为真实的比例，因为“上软”希望以情见长的“仙剑”能够有更大的突破和进步。若还是保持Q版身材的话，就会可爱有余但韵味不足，人物的柔美和阳刚就不能表现得淋漓尽致。



慕容紫英：“仙剑四”的主人公之一。身为昆仑门徒的慕容紫英，有着极其高超的剑术，被寻常人视为剑仙



飞天神女："仙剑OL2"中的敌人，请注意，不是设定，这是已经完成的初版人物模型哦

本次奉上的人物全身图就是四代主人公之一的慕容紫英，哈哈，是不是很帅啊？游戏中慕容紫英的造型会和设定一样帅……因为我们的目标就是要让3D人物完全忠实于设定，所以，他飘逸的长发、冷峻的面庞，还有因身在昆仑派培养出来的仙风道骨，都会在实际的游戏人物身上得以表现。

这次四代还将带玩家去了解另一座仙山——昆仑山。和蜀山一样，昆仑山是一座修真之人聚集的仙山，但昆仑的处世观念则与蜀山截然不同，修炼方法也另有玄机。而且同为修真门派，为何在蜀山相关的故事中一直没有提及昆仑？昆仑与蜀山的关系又如何？昆仑在拯救天下苍生的行动上又处在何种地位？真正的答案当然要在游戏中找到，不过你可以先从连续报导中探个端倪。

目前已经可以确认的是，昆仑利用自己的仙山灵气，泽被了附近的人们，使百姓能够免受恶劣气候的影响。但山上修仙的人们却好像在尽量避免与凡人接触，包括那些上山求仙的人们也被冷酷地挡在山门之外。这就是传说中靠近仙界的人间仙境，这就是那群飘渺如不食人间烟火般的修仙者们所居住的仙山昆仑。

不妨自行想象一下，包含了上面这些在游戏中可以直接看到的变化，配合仙剑一贯感人的剧情，将在2007年带给玩家怎样的震撼感动！

好，《仙剑奇侠传四》说完了，接下来我们再说说貌似凭空出现的《仙剑奇侠传Online2》(以下简称"仙剑OL2")。为什么连我国台湾研发的"仙剑OLG"（Online Game）的大陆测试都没看到，2代就要公布了呢？众所周知，一款Online的游戏开发需要经历很长的时间，"仙剑OLG"放出消息已经有一段时间了，上海软星则在《仙剑奇侠传四》立案并研发到一定程度之后，就开始了"仙剑OL2"的制作，这样才能在剧情的延续性上做好关联。什么？网游的剧情？是的，没错，"仙剑OL2"是一款有剧情的网游。以情见长的"仙剑"，怎么会没有剧情呢？到时候，玩家可以在游戏中体验到单机"仙剑"中的各种经典剧情；不过，这一次你可以和你的伙伴、朋友一起经历；而且，这一次玩家可以选择是否要改变单机剧情中那注定的悲剧。突破传统网游的形式与形态，以剧情为主导的"仙剑OL2"将带给大家别样的精彩——不再是一个人的感动，而是请玩家与自己的朋友一起全程参与这份感动。那一个个熟悉的人物，李逍遥、赵灵儿、景天、重楼、南宫煌、唐雪见等，也都会一一以熟悉又意外的方式登场。

"仙剑四"与"仙剑OL2"一同出现绝不是一个巧合。相信大家都还记得2006年上海软星制作的《阿猫阿狗大作战Online》这款休闲网络游戏。通过这款游戏，上海软星训练和积累了网络游戏的储备人才，并且将"仙剑四"项目的制作人员也组合在内，成为单机和网络游戏都可胜任的团队。也因此，"仙剑四"与"仙剑OL2"之间存在着千丝万缕的联系。四代将给"仙剑OL2"做好相关的铺垫，玩家可以从四代中提前看到一些"仙剑OL2"的影子；而认真玩过四代的玩家，在以后的"仙剑OL2"中也可以得到一些意想不到的礼物。

说到这里，各位玩家是不是已经很心动了？请不要着急，之后深入的"仙剑四"连续报导，还有更多更有趣的内容等待你去了解呢！



"仙剑OL2"的工程版画面。恬静的桃花源，还会加入落英缤纷的动态效果，一定很适合有情人在其间漫步



兽面爵：须臾幻境中会出现的特色怪物之一。"仙剑四"中怪物会对应迷宫进行设计与制作，以便更好的衬托迷宫的气质

梭罗树仙：互为表里的一对姐妹，相生相伴，漫长的岁月中凝聚着她们的悲剧，亘古等待的结果，是否依然难以逃脱命运的捉弄？

Cossacks 2：Battle for Europe
哥萨克2——征战欧洲

■北京 罗宋汤

策略	制作：GSC Game World	上市日期：2007年第1季度
	发行：CDV	推荐度：★★★★

战争就像是一种催化剂，当历史的车轮遇到阻碍时，它总是一马当先。19世纪是欧洲主要国家的现代化时期，也是全球性现代社会的创生时期。和很多一般的地区冲突不同，这一时期发生在欧洲的战争通常具有重大意义。说了这许多，无非是想说明《哥萨克2》作为一款游戏之外的一点意义，不像二战、星战、魔兽战那样。以19世纪欧洲战争为背景，除了在兵种、场景上给玩家耳目一新的感觉外，浓重的历史感是游戏的最大特色。在《哥萨克2——拿破仑战争》（Cossacks 2：Napoleonic Wars）成功演绎拿破仑的辉煌战绩之后，资料片《征战欧洲》再一次把我们带回到那个充满变革的年代。


战斗中单个的军人没有意义，阵形的选择和整体战斗力才是最重要的

在《哥萨克2——拿破仑战争》中，我们体验了宏伟的欧洲战场，时间跨度达300年，在富饶的欧洲大陆，乃至非洲、亚洲，展开征服和扩张之路。资料片《征战欧洲》以《拿破仑战争》为基础，新增加了西班牙、华沙公国和莱茵同盟3方，加上原来的法国、英国、奥地利、俄罗斯、普鲁士和埃及，这样一共有9个国家可供选择。在关卡方面，《征战欧洲》增加了3个历史战争、4个新战役和6个随机战关卡。玩家将通过资源收集和战争来取得整个欧洲的霸权。历史上的著名战役，例如博罗季诺战役、滑铁卢战役等都在游戏中有所呈现。

《哥萨克2》以真实历史事件为背景，在战斗单位方面也严格依照历史事实模拟而成。在资料片中，全部单位总数达到180余种，每种单位都是按照真实历史资料设计形象和配备装备。游戏中的建筑有190多种，地形地貌、自然景观等更高达1200多种。在如此众多的元素支持下，游戏呈现了一个真实而生动的欧洲。《征战欧洲》的物理引擎经过全新改进，能真实细致地模拟出子弹和炮弹的弹道，将当时的火器效果模仿得十分逼真；加之全3D场景的互动设计，令战场和战术更加多变。游戏中的许多战役都是根据真实的历史事件设置的，所以，上千枪手互射的宏大场面时有发生，这也是《哥萨克2》所标榜的历史真实性所在。

《征战欧洲》沿袭一贯的游戏方式，战略和战术的有机结合使它既能体现出策略游戏的运筹帷幄，又能让玩家感受到即时战略的紧张刺激。这一类游戏的内容通常是围绕资源的争夺而展开，其中战略资源包括木材、铁矿、金币等，进行领地建设需要消耗这3种资源。食物和煤矿属于战术资源，发动一场战争必须把它们准备充足。食品决定战斗可持续时间，占领敌人的村庄可以获得一定数量的食品。这种“获取”只是一次性的，并不能像大多游戏中的资源点那样持续提供。《征战欧洲》的战斗以真实取胜，步兵、骑兵、火炮的搭配和阵形选择是战术部分最真实的体现。从整体节奏上讲，《征战欧洲》也许并没有典型即时战略的节奏快，其着力点在于再现欧洲的战争历史。从这方面讲，《哥萨克2——征战欧洲》确实拥有专业的水平。



游戏的战略部分比战斗更重要，它决定了国家的走向


游戏中的建筑细腻真实，充满19世纪欧洲的风格


战争始终是围绕资源的争夺展开的

New Release 上市游戏热报

晶合实验室 风亮

前言：虽然近段时间出现的佳作不少，不过笔者最为推荐的是颇具创新的《逃亡2——海龟之梦》。在追求宏大场景、华丽战斗效果的今天，该作以纯朴的画风轻易胜出，别具一格，令人耳目一新。

2006年12月4日

雷曼——疯狂兔子 Rayman: Raving Rabbids

动作
制作：Ubi Soft Entertainment
发行：Ubi Soft Entertainment

游戏首次出现了变装系统，只要雷曼穿着不同的服装就会有异样的能力，甚至连性格也会改变。

推荐度：85

2006年12月6日

无尽的旅程2（中文版） DreamFall Longest Journey 2 (Chinese)

冒险
制作：Funcom
发行：Digital Tainment Pool

和前作相比，本作的画面更加艳丽。新作加重了两个主要元素：一个是游戏的控制系统，另一个是作战系统。

推荐度：85

2006年12月6日

制霸三国（中文版） Sango the Fall of the Han Dynasty (Chinese)

即时战略
制作：美思捷达
发行：美思捷达

本作是一款以三国为背景的即时战略游戏。游戏共收录了30个任务关卡，其中包含了20个野战关卡与10个攻城战关卡。

推荐度：78

2006年12月7日

闪电战2——没落帝国 Blitzkrieg 2: Fall of the Reich

即时战略
制作：Nival Interactive
发行：CDV Software Entertainment

本作以二战东线战场的最后阶段为背景，加入了2个全新的战役、8个新任务、6张全新单人地图以及4张多人对战地图。

推荐度：82

2006年12月7日

魔戒——中土大战2之巫王的崛起（中文版） The Lord of the Rings: Battle For Middle Earth 2-The Witch King (Chinese)

策略
制作：EA LA
发行：美国艺电

对于本作笔者无需多说，中文版的出现无疑令诸多喜爱它的Fans雀跃不已。

推荐度：85

2006年12月8日

星际迷航——遗产 Star Trek: Legacy

策略
制作：Mad Doc Software
发行：Bethesda Softworks

玩家扮演一特遣舰队司令，带领着舰队在波澜壮阔的大规模星际战争中征战。

推荐度：85

2006年12月8日

罗马帝国的荣耀（中文版） Glory of the Roman Empire (Chinese)

策略
制作：Haemimont Games
发行：CDV Software Entertainment

本作是一款易学难精型作品。游戏模式分为3类，除剧情模式、自由模式，还有挑战模式。

推荐度：85

2006年12月10日

彩虹六号——维加斯 Tom Clancys Rainbow Six: Vegas

动作
制作：Ubi Soft Montreal
发行：Ubi Soft Entertainment

同前作相比，画面和音效等方面几乎代表了目前最先进的游戏制作技术。

推荐度：90

2006年12月12日

疯狂青蛙赛车2 Crazy Frog Racer 2

模拟竞速
制作：Neko Entertainment
发行：Deep Silver

游戏以轻松愉快的赛车为主题，采用目前较为流行的"互相攻击"游戏方式，老少咸宜。

推荐度：85

2006年12月17日

逃亡2——海龟之梦 Runaway 2: The Dream of the Turtle

冒险
制作：Pendulo Studios
发行：Ascaron

本作采用的是纯手绘漫画风格。游戏风格幽默风趣，人物举止滑稽；人物语音启用了专业人士采用法语配音。

推荐度：90

其他近期上市游戏

发售日	类型	游戏名称	中文译名	制作	发行	期待度
2006年12月4日	模拟竞速	Harley Davidson Motorcycles Race to the Rally	哈雷摩托拉力赛	Activision	Activision	80
2006年12月4日	模拟	Ship Simulator 2006	模拟航船2006（珍藏版）	VStep	Lighthouse Interactive	80
2006年12月7日	动作射击	D.I.R.T. Origin of the Species	物种起源	Nu Generation Games	Deep Silver/Tri Synergy	82
2006年12月7日	模拟	IL 2：Sturmovik 1946	伊尔2——捍卫雄鹰1946	1C	Ubisoft	78
2006年12月8日	体育	Toy Golf	玩具高尔夫	ZOO Digital Publishing	ZOO Digital Publishing	75
2006年12月8日	模拟	Triplane Turmoil Ⅱ	三翼飞机大混战Ⅱ	Dodekaedron Software Creations	Dodekaedron Software Creations	70
2006年12月9日	冒险	Weird Worlds：Return to Infinite Space	神秘的世界——重返太空	Digital Eel	Shrapnel Games	80
2006年12月10日	模拟	SpaceStation Sim	模拟太空站	Vision Videogames	Enlight Interactive	70
2006年12月12日	冒险	Spongebob Squarepants Nighty Nightmare	棉球方块梦魇大冒险	Valusoft	Valusoft	75
2006年12月15日	动作	Silverfall	落银城	Monte Cristo Multimedia	Atari	85



《三国志 Online》日本首发会火线直击

■ 四川 浪子韩柏

暨「真三国无双」后光荣又一款经典单机游戏实现网络化 光荣新加坡工作室的首个游戏，出人意料的角色扮演模式

摒弃SLG路线的世界设定

《真三国无双Online》在日本收费后不久，光荣赶在岁末公布了其最新的网络游戏——《三国志Online》。2006年12月7日，光荣正式将这款已制作了一年多，花费约10亿日元（约合人民币6700万元）巨资开发的游戏公之于众。这款以PC为平台的网络游戏最大的变化，就是不再以单机时代的策略要素为重点，变成了一款MMORPG。游戏舞台和《三国志》系列基本相同，主要以国家或势力之间的战斗为中心，但玩家需要选择作为一方势力的士兵，慢慢在三国世界立足。



▲ 玩家在荆州的新手村出生，踏入了改变三国乱世的历史进程

一步一步培养你的人物

就像你所见过的MMORPG一样，在《三国志Online》中，玩家可以自由设定自己的容貌、形象，可以学习和使用各种武器、技能。角色创建后将出生在新手村（如荆州水镜村），以这里为起点，玩家可以开始各种活动。首先，你可以和村民对话，从NPC那里得到功能性指导，并熟练掌握游戏的操作。玩家出村后可以进行世界探险，可以使用武术系和妖术系两大类的技能进行战斗。从目前的资料看，武器设定比较丰富，除了单手武器、双手武器外，还有弓箭类等可以使用。除了玩家角色外，三国历史上那些有名的武将将作为NPC大量登场。在游戏发布会上，官方公布了3位NPC名人的资料，分别是关羽、张辽和周瑜。游戏里主要的功能集中在大都市，除了三国各自的都城外，预计会开放一些著名的城市，如襄阳、长安、洛阳（本次光荣只公布了长安）等。城市是玩家汇聚的地方，充斥着各种商品以及各势力为了募集人才而派出的官员，你可根据自己的喜好在这里选择工作，取得进一步发展。



▲ 大的城邑是玩家交流、交易的场所，并且可以接受任务



▲ 玩家将有机会去“参观”名人NPC，比如说鼎鼎大名的关二爷

合战，势力战的终极形式

游戏的基本战斗模式比较灵活，不限制于1对1战斗，你也可以组织最多25人的团队“联合战斗”。玩家可根据自己技能的不同组成攻击组合，分工明确、组织得法的25人队看起来场面已经很壮观了。在组队之上还有所谓的合战，也就是常说的攻城战。发生合战时，各势力的玩家在战场集合，可以使用各种攻城武器进行战斗，也可以使用一些常见的战术，如设置包围圈、保护补给线等。游戏引入了类似于《三国志VII》的“圣兽召唤”系统。被称为“战争的最终兵器”而存在的“圣兽”名为“青龙”和“白虎”，需要身在战场的多名玩家一同召唤才会现身。它可以给予敌人致命的攻击，但它出现的前提是玩家首先要有召唤用的“圣兽的碎片”。圣兽的碎片散落在辽阔的中国大地上，有待于各位玩家自己的奇遇和发现。



▲ 打倒危险的猛虎可增加“武名”，而这样的“牛魔王”则属于Boss级的怪物

▼ 大规模战斗很像《真三国无双Online》，这是游戏的卖点之一



从目前的资料来看，《三国志Online》是一款集《三国志》系列的背景和人物设定，以战斗、任务、生产采集为主要内容，吸取亚洲地区MMORPG游戏概念制作的，符合当前网络游戏市场流行的主流网络游戏，激烈战斗和刺激的攻城战是游戏的最大卖点。在封闭内测开始后我们将保持对游戏的关注。

三国志Online ●制作：KOEI ●运营：KOEI ●游戏状态：2007年1月日服封闭内测（国内暂无代理） ●官方网站：http://www.gamecity.co.jp/sol

奇迹世界

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

《奇迹世界》Webzen的下一个"奇迹"

在雪藏了一段时间后，九城早就签约的网游《奇迹世界》（以下简称为SUN）终于要在中国大陆地区开始测试了。作为Webzen继《奇迹》之后的又一款重要作品，SUN在中文名上也极力向《奇迹》的"感觉"靠拢。其实这款游戏有它的独特之处，副本、区域征服等模式对玩家很有吸引力；当然，PvP战斗这种韩国游戏的标志性功能也是少不了的。

■北京 Merlin

七国乱世开创新世界

传说在很久以前，在游戏的世界——洛克菲尔特出现了由不同的王族所统治的7个国家，国家间的战争从此绵延不绝。后来，奥特汉姆的国王征服了其他王国，在血腥残杀了敌对的王族后，他的后裔用专制维持了近千年的和平。然而，战火终究要燃起，当以往的王族后裔试图讨回他们往日的荣光时，战争就不可避免。奥特汉姆的英雄施瓦茨·弗雷姆得到了魔族力量，变成了不灭帝王，他打下了奥特汉姆的地盘建立起帝国，并开始向龙族宣战。几乎被摧毁的奥特汉姆势力迁徙到世界的边缘，和原本反抗他们的洛克菲尔特势力建立了新的国家——洛克尔共和国。几百年后，帝国开始觊觎洛克尔的资源，而狂战士、龙骑士、圣射手和魔法师等来自不同地方的勇士决定为保卫洛克尔共和国而战。



狂战士

背景：狂战士一直过着漂泊的生活，他们的同族意识很薄弱，仅仅根据利益而决定自己的立场。**所属组织：**佣兵公会。在帮助反抗军作战期间，佣兵公会也经常会委托他们完成一些任务。**战斗倾向：**狂战士身强力壮，有无比强大的破坏力；擅长近战，能娴熟地使用长刀和巨斧等重型武器。



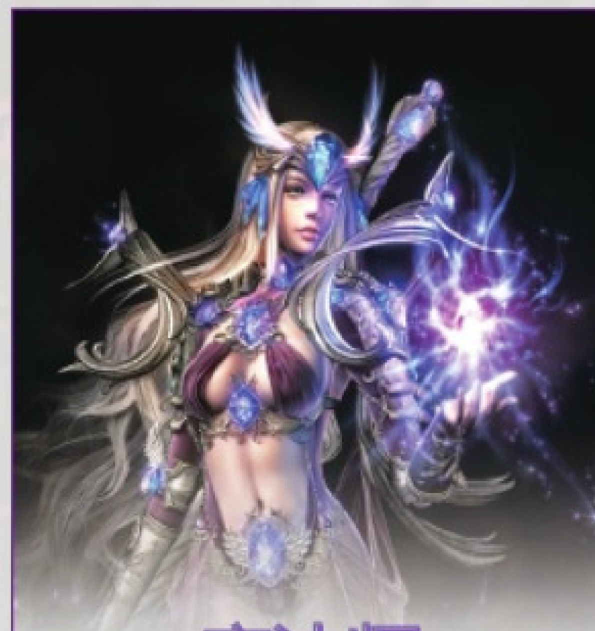
龙骑士

背景：原本血统高贵的龙族因不灭帝王的封印变成了人类的模样，他们把向帝国复仇和恢复龙族的名誉作为目标。**所属组织：**元老会。退隐龙骑士们组成的服务性机构，有时龙骑士可通过它接受特殊任务。**战斗倾向：**剑术华丽，一般喜欢使用长矛或单手剑，同时他们会用魔法进行攻击。



圣射手

背景：圣射手崇拜自然力，他们可与精灵沟通并利用他们的力量，是强大的猎人。**所属组织：**精灵氏族。它是圣射手为了继续守护自然以及维护精灵的力量而创建的组织。**战斗倾向：**圣射手以高超的箭术著称，同时精通格斗和召唤等战斗技巧，无论肉搏还是远程攻击都能应对自如。



魔法师

背景：魔法师是智力和精神得以强化的职业，能运用以地、水、火、风四大元素为基础的自然魔法。**所属组织：**魔法研究所。大规模培养人类魔法师的机构，根据研究所的指示，魔法师可进行收集古代文书和遗物的任务。**战斗倾向：**以强大的魔法为基础，有攻击型、医疗型以及敏捷型3种发展方向。

战斗区域，自创的升级路线

在《奇迹世界》的城镇或公共区域内，玩家可以任意创建战斗区域地图。这就好像是一个临时的自创副本，创建者可限制进入的玩家数量，你可以单独或组队进入地图。通过不同的选项，你可以创建关卡、狩猎、PvP等不同目标和属性的地图。如狩猎地图就是为练级而生的，它以狩猎怪物为中心，主要供玩家提高角色等级和获取一般物品装备；玩家可自行设定等级限制、职业限制、难易程度、怪物的类型以及额外奖励等。关卡地图则提供与游戏背景相关的任务，其中包括一些特殊任务，玩家需要在这里对抗强大的Boss，而任务奖励也极为丰富。

区域征服，追求达成率

区域征服的概念是和游戏内各区域的达成率相关的，按照达成率的不同你可以获得不同的奖励。达成率是个综合指数，除了完成任务、打退特殊怪物、收集特殊物品外，提升PvP点数、公会活动、收集宝物等游戏行为都能提高该区域的达成率，进而让玩家得到特别的奖励。当某个区域的达成率达到100%时，玩家将被授予"Master"的特殊称号，并且可获得在该地区最大限度的奖赏。



▲SUN的画风属于典型的韩式奇幻

奇迹世界 ●制作：Webzen ●运营：第九城市 ●游戏状态：近期内测 ●官方网站：http://sun.the9.com

《剑侠情缘网络版叁》特色概览

■北京 御剑飞

在2006年的ChinaJoy上，金山软件终于揭开了传说中的网络游戏——《剑侠情缘网络版叁》（以下简称为《剑网叁》）的神秘面纱。半年过去了，游戏并没透露太多的新消息，在西山居最新发布的资料里，我们才对这款作品有了进一步了解。

从两宋乱世回溯到盛世大唐

作为金山打出“民族网游”牌的重要依据，《剑侠情缘网络版》系列一向是以宋代为背景，从北宋到南宋，从杨家将到岳飞，通过抗辽和抗金的大背景展现江湖爱恨与家国情怀。然而《剑网叁》却将游戏背景上溯到唐朝天宝年间，在女皇武则天登基之后，唐朝政局开始了风云变幻。玩家一出生就置身于这貌似平静却充满变数的时代，韦后之乱、玄宗继位、安史之乱等历史事件将伴随玩家的成长而推进。不过对于一款武侠游戏来说，《剑网叁》的时代似乎还远没有武林与江湖，有的只是唐朝传奇小说中描绘的侠客。对此西山居的解释是：不管盛世还是乱世都有侠客存在，侠客在不同时代有不同的价值和意义。据透露，《剑网叁》中设计了超大的游戏地图，不仅包括了大唐的疆域，而且还能让玩家领略到日本、高丽、突厥、波斯、大食等地的风光；华夏大地的风景名胜、丝绸之路上的敦煌故郡都将以全3D的形式表现出来。



▲ 女侠在练凌波微步？从图上可看出，游戏的3D引擎效果还是令人满意的

武侠与生活技能的设计

作为该系列的传统，《剑网叁》中自然少不了对武侠要素的渲染，其重点就是武功招式的设计。据了解，游戏将依旧采用即时战斗的方式。由于游戏改用纯3D表现，在战斗方面的变化应该会比前作更丰富一些，但目前我们还只能从乾阳枪法、扬羽剑法、碧海潮声等招式名称上去想象游戏的细节。生活技能是《剑网叁》另一个侧重点，除了传统的挖矿采药外，游戏把琴棋书画、诗词歌赋，甚至是蹴鞠、马球也设计到了生活系统中，这看上比较有意思。



▲ 看起来很像守卫边关的士卒，由于游戏尚未透露职业和门派等信息，我们也不知道这是否是玩家可以扮演的角色

剑侠情缘网络版叁 ●制作：西山居 ●运营：金山软件 ●游戏状态：未知 ●官方网站：未开放

《大话春秋》新开放系统简介

■北京 秋水

大话春秋 ●制作：成都金山 ●运营：金山软件 ●游戏状态：2006年9月25日内测 ●官方网站：http://cq.xoyo.com



▲ 玩家可在成周捕头处花钱洗刷恶名

《大话春秋》的小范围测试虽然一直在不温不火中进行，但近来也有一些新功能陆续开放。除了挂机升级、特殊装备掉落等小的系统调整外，最引人注目的还是PK功能的开放。

练级、切磋与屠杀

PK功能从设计上来看，考虑到了玩家练级的要求，并非像某些网游中那样刻意地鼓励PK。要说明的是，此次开放的只是单人PK。

练级模式：练级模式是一种相对安全的PK状态。选择该模式的玩家，在40级之前不会受到其他玩家的攻击；40级以后可被处于屠杀模式下的玩家杀掉，但处于练级模式的玩家可以主动自卫反击，而不必担心师出无名。

切磋模式：顾名思义，切磋模式是在双方玩家同意后进行的武艺切磋。一方玩家发起邀请，另一方玩家同意后即可开始切磋，失败的一方玩家不会死亡。

屠杀模式：40级以上的玩家可以选择进入屠杀模式。玩家可以在野外自由PK任何40级以上的玩家，每杀死一名其他玩家就会得到1点PK值。一旦玩家死亡，系统会根据PK值的多少扣除其一定的经验值，正所谓“恶有恶报”。当然，你可以在特定NPC处花钱来买平安。

捕捉元神，打造极品

元神系统在《大话春秋》中是个很特别的设计，但玩家普遍反映很难打造出极品元神，而玩家出售的元神又很难称得上物美价廉。现在，这一系统加入了元神抓捕功能。玩家可在成周的韩蒙处选购4个适用于不同等级的元神抓捕器，根据抓捕器与怪物等级从怪物身上捕捉到相应的元神。这样玩家只要捕获与自己职业相同的怪物，就有可能获得自己想要的元神。如此，出极品就不再是梦想了。



▲ 现在玩家摆摊时也能获得经验值了



《武林外传》经典隐藏任务小结

《武林外传》是一款以任务取胜的网络游戏，纵观游戏的发展，从一开始的单一剧情，到后来的开放式任务，都体现了任务的丰富性。在儿时的记忆中，第一次见到别人玩《超级马里奥》能顶出加1条命的蘑菇简直惊讶不已。而《武林外传》中也有如此诡秘的隐藏任务，笔者仅以个人经历为大家作一介绍。选择对你的战绩是有很大影响的。

■北京 色兜兜

贪婪的小猫

在七侠镇的铁匠邱千仞（-56,-60）旁边有很多箱子，只要跳上去系统就会激活隐藏任务“贪婪的小猫”。首先和莫小贝对话，得知要去找一只小猫。小猫在七侠镇装备绑定管理员（25,-77）和神匠徐夫人（23,-60）背后房子的屋檐上，在它那里找到耳环（要等小猫后退才能点到它）交给莫小贝，奖励是500点经验值。关于怎么跳上箱子，笔者的做法是首先跳到一层箱子上，然后助跑跳到二层箱子上（助跑到距离二层箱子一步时起跳，不要松方向键）；如法炮制跳到屋檐上，只是助跑要远一些。


▲ 瞧，接到任务啦!

少男少女探险家

交了小猫任务，回去与莫小贝对话就会出现“少男/少女探险任务”：要求在10分钟内赶到五霸岗，跳上货郎家门口的灯柱。首先到裁缝穆言的房前（找到山坡和房顶平齐的地方）用轻功跳到房上，走到对面，就可看到要跳上去的灯柱了。调整好位置，用普通的跳跃就能跳上去。还有种不用轻功的办法：先到房子右边（就是裁缝旁边往里走）跳上房顶（冲到边缘再跳），再跳到屋脊上，走到边缘跳上路灯柱（注意要按住方向键）。该任务会为玩家增加一个“少男/少女探险家”的称号。


▲ 轻功飞上房顶，剩下的就简单多了

撞见鬼的人

30级以上可以接到的鬼魂任务，奖励是25万点经验值和40级的鱼骨头武器以及任务称号，大概玩“武林”的人都知道吧。来到七侠镇精炼师旁边，用轻功上窗户，接着上屋檐，最复杂的一步就是如何跳到旗杆上：这时不要用鼠标，站在屋檐的左上角，背对屏幕调整视角，让旗杆顶与人物连成一线，用S键向后轻功跳（注意掌握向后和轻功跳的时间差）；跳上去停留几秒钟就会出现隐藏任务（如果没有就稍微移动一点），瞬间被传送到了八里庄。找玲珑谈话，她会吩咐你去找蓝遥，也就是旗杆上的鬼。我们只好回去继续跳旗杆，得知她要99个魔教教徒的头。这里杀怪比较难，特别是等级低时为了任务奖励不得不硬着头皮去完成，不过好在魔教教徒打你3下，只有1下会造成伤害。


▲ 最难的就是跳旗杆了

雪山飞狐

35级以上的玩家到七侠镇找张半仙可接到此任务，奖励是5个精炼。任务要求玩家在15分钟时间内跳到医师薛神医旁边的“药”字招牌上。笔者的跳法是：首先跳上墙角的草垛，再跳上围墙（跳过头就会飞出墙外，这时要么重来，要么从墙外大石头上跳回来）。跳上围墙后再跳到马车旁边的屋顶上，从屋顶跳到马车上（不必用轻功跳），选好位置飞到招牌旁边的屋顶，最后跳上“药”字招牌。


▲ 马车是个中转站

武林外传 ●制作：完美时空 ●运营：完美时空 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.wulin2.com.cn

摘过星星的牛人

这个任务的触发条件很有意思——需要53级以上且拥有“爱心大使”称号。先找到七侠镇的张半仙拜师，得到“我师傅是张半仙”的称号。接着需要死一次（通常是自己先变黄名，然后再叫朋友杀自己一次，可以避免掉经验），之后再去找张半仙，谈话后选第2个答案（千万别选错了，机会就一次），得到称号“俺把你来蒙”。再去找八里庄的风流盲侠花满楼，他会让你找张半仙摘星星。回到七侠镇，张半仙会叫你跳上七侠镇最高的地方——同福客栈的旗杆。跳上去会得到一个完美精炼，把它送给花满楼（千万不要贪心，他还会还给你的），他最后会还给你一个完美精炼，并送给你称号“摘过星星的牛人”（不给的话，他则得到称号“无耻的贪婪者”）。P



《激战》新手五点注意事项

如果要找一款比《魔兽世界》更注重团队配合的游戏，那就是《激战》。在《激战》的世界里，无论是每队4人的随机组队，还是每队8人的公会PK战，玩家都不可能孤身一人来应对。所以在《激战》中，冲动是魔鬼，个人英雄主义也是魔鬼；新手要明确的第一要点就是，一切行动听指挥。

■北京 kane

"战"字当头

如同现在欧美的主流网游一样，《激战》也分成了PvP和PvE服务器，玩家一登录自己的账号，就要面临游戏方式的选择。如果你选择了进入PvP服务器，其实就已经选择了投入烽火连天的血战中。这个世界没有正义、没有邪恶，一切的目的都是为了一个字——战！游戏开发商很"体贴"地为PvP服务器提供了不用练级（初始就为满级）、不用学技能（但需要你用"战"的成果——荣誉点来换取）、自由配置属性点等功能，让玩家一进入游戏就可开战。不过战有战的技巧，新手们需要注意的方面还有很多。



▲ 如果你只喜欢快节奏的打斗，《激战》的竞技场就是为你开设的

玩家的战场定位

既然是一个以团队为基础的PK游戏，那么玩家在团队中的定位就成了头等大事。你是想成为以一当百的战士，攻击力强大的元素使，还是救人为先的僧侣？不论如何，当你选择了之后一定要认清职业的特长。做战士就要做一个合格的肉盾，别出心裁地去拿把双手剑攻击，只有被队友唾弃的命。所以当玩家决定好自己的职业选择和战场定位后，就要从属性配点和技能选择上突出自己的强项——记住，是突出强项；有弱点没关系，你还有一群队友呢。


▲ 一个特点突出的角色是很重要的

在《激战》中，技能的威力取决于它所归属的属性系列。属性加得越高，技能的威力、持续时间、提升幅度等效果才越大。所以当玩家选择好自己的职业、自己的战场定位后，就需把自己的属性点投资到正确的方向上（《激战》中的角色总共只有200点的属性值）。一般来说，所加的属性点以3项为最佳，把数量较多和使用较频繁的技能归属的属性加得相对较高（一般是11或12，不算帽子和符文），其他属性可以低些，但也可加到较高的数值，以保证整体技能的威力。切忌加出一个属性平均而没有什么特点的"平人"，因为《激战》看重的就是各有所长，平人就等于废人。

PvE的和平

《激战》的PvE系统很有"大菠萝"的神韵，离开小镇或城市就是冒险副本，整个地图上只有NPC和"兽山怪海"与你为伴，而且怪物大多三五成群，没有队伍的玩家切忌出去孤身冒险。另外要注意的是，《激战》中的怪物没有仇恨列表的概念，它们最擅长的就是欺软怕硬，所以等级低的玩家（PvE服务器中，玩家的初始等级为1）除了一些简单任务之外，更依赖组队和佣兵。


▲ PvE模式下你可以拥有自己的"副本"

佣兵系统

对一名孤独的玩家来说，佣兵系统也许是《激战》PvE服务器中最人性化的设计。佣兵NPC随时都会在城镇的出口附近待命，当你找不到玩家组队或队伍人数不足时可将佣兵（初期只有4种可供选择，随着冒险的进展，种类也会随之增加）加入队伍。这里需要注意的是，佣兵虽然召之即来，但他们的AI也就只比你想象的高那么一点点。比如说，僧侣佣兵的特点是加血速度较快，但有时你至死都看不到他出手；与此同时，佣兵会分享你在战斗中得到的经验值与金币。所以佣兵系统只属于游戏初期的无奈选择，到了中后期，玩家之间多组队才是正确的选择。P


▲ 你不要指望佣兵能像人一样聪明，但带着他们出去多数时候还是很管用的

激战 ●制作：ArenaNet ●运营：第九城市 ●游戏状态：2006年11月29日内测
●官方网站：http://gw.the9.com



主力的成长之路
浅谈《神泣》中法师的组队战斗

几乎在任何一款网游中，组队都是最安全有效的战斗方式。而在《神泣》中，由于法师超强的群体杀伤能力，更成为队伍中最受欢迎的人物。不过即便是同样等级、装备和技能的法师，在不同玩家的手中所能发挥出的战斗力却相差很多，因而我们不妨来探讨一下怎样让法师成为团队中的战斗主力。

■北京 清风

队伍的基本构成

说到法师在一个队伍里的作用，我们必须首先谈一下队伍的组成。以光之同盟为例，目前在《神泣》中最为常见的团队无非是护卫、牧师和多个法师的组合。在这个队伍中，护卫利用自己超高的生命力和存活能力吸引着怪物的仇恨；牧师具有出色的辅助能力，可以提供许多增益魔法和瞬间补给，同时他还可用范围魔法进行辅助攻击——虽然魔法使用的冷却时间较长，但瞬间的伤害甚至强于法师。在拥有了这样的团队支持后，法师的作用就是在单位时间内输出更多的伤害。很多玩家以为，只要持续使用自己最高级的魔法技能，在怪物群中“轰炸”一番即可，但实际上并不是这么简单。


▲ 利用持续伤害技能来提高战斗效率

法师的常用技巧


▲ 要时刻让队伍处于各种辅助魔法的庇护下

技能组合是法师提升效率的关键。这里所说的技能组合不仅指利用技能的冷却时间进行组合攻击，还涉及到技能伤害效果的叠加。如，在护卫成功吸引了大量怪物后，法师最好不要直接用远程范围魔法攻击。笔者的经验是，找一个配合默契的护卫，在其成功吸引了怪物仇恨后，立刻跑到他身边用火系范围魔法进行第一波攻击。这样做的好处是，在仅由3人3职业组成的基本队伍里，完全可以利用火系技能和其他范围魔法干掉护卫一次引来的怪物。如果碰到怪物刷新位置比较杂乱的区域，或你的护卫队友不太熟练，就要从另一个角度入手：用地系魔法技能，利用附带的眩晕效果来减少怪物攻击护卫的可能，进一步确保护卫的存活和持续引怪能力。这样的战斗因为吟唱时间较长，可能会影响打怪速度，但打怪会更安全。此时最好提前和队伍中的牧师打招呼，利用牧师的范围攻击技能略微提高攻击效率。


▲ 更换更高级的武器以提升杀伤力


▲ 法师是伤害输出的主力

进阶注意事项

眼观六路、耳听八方是对一名玩家的基本要求。法师作为主攻手，一定要仔细观察周遭的情况并正确地分析和判断。特别是在人数不多的队伍里，如果不能准确地找到一个相对安全的地方开始吟唱攻击，那么负责引怪的护卫很可能陷入险境。此外，由于《神泣》中愤怒值的设定，怪物会优先攻击那些对它们危害最大的“敌人”。虽说护卫可以通过技能来吸引怪物的仇恨，但考虑到怪物刷新等意外情况，法师仍需及时关注战场上的局势。碰到准备攻击自己或危及牧师安危的怪物，要及时用瞬发单体攻击技能来消灭它们。只有做到这一点，才会成为一个真正意义上的团队灵魂。P

神泣 ●制作：SONOKONG ●运营：光通通信 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://shaiya.gtgame.com.cn


▲ 设定自己习惯的快捷键，以便达到更高的操作水平

由网易开发和运营的网络游戏《天下贰》，终于赶在2006年末开始了大范围测试。此次测试开放了城战以及新的珍兽、装备、武器等，一个崭新的《天下贰》展现在大家面前。大家进入游戏或许都会感慨于《天下贰》里金钱的难赚，那么下面我们就着重谈谈这个问题。

■北京 Nightswan



《天下贰》公测版简易赚钱指导

师门任务，修炼赚钱两不误

游戏中要想赚钱，无外乎通过任务、杀怪和生活技能等方式，《天下贰》中的师门任务就是赚钱的捷径之一。说起来，师门任务一向是网易游戏的招牌，这一点在《天下贰》中也有深刻的体现。在设计上，每个职业的师门任务都不一样，但大体都是一些简单的可循环任务，目的是培养玩家对本职业的熟悉程度，并且提供一个轻松的升级和赚钱途径。因此，虽然师门任务单项的奖励不如NPC发放的杀怪任务，但其好处也很明显：一是任务范围小，一般以整个师门地图为主；二是完成方式简单，多为传话、收集和简单的战斗；再则，师门任务可以循环，每天还有两轮双倍奖励——这是不可循环任务所无法比拟的。毕竟NPC发放的任务都很刁钻，要么跑远路，要么去杀特定怪物，非常耗时间。以天机营为例，一轮30级左右的双倍师门任务奖励有1金多，每天做10轮就有七八金的奖励，修炼赚钱两不误，何乐而不为呢？



▲《天下贰》中的任务链是宝鉴任务和蒙学任务等可循环的任务组合。游戏中的任务链一般都很简单，以12个小任务为一轮回，不会有300环那么变态，且这些任务的目的也是让玩家更快地赚钱和升级。蒙学任务和师门任务一样也有两轮双倍经验奖励

怪物身无分文，变卖材料装备

在《天下贰》中，杀任务中提及的怪物是不会掉金钱的，直接的金钱奖励只有任务才会有。那么杀怪怎么赚钱呢？其实，怪物虽然不掉钱，但会掉装备和材料。这些材料眼下来看没多大用处，多以卖给商店为主；而打到的装备，尤其是黄装以上级别的装备却能卖出不菲的价格。因为游戏中每个门派的装备都有属性限制，这种需求的不同使得游戏中的装备销路非常好，一般打出自己不用的装备在交易和综合频道会很快卖出去。当然，打钱也要选好地方，目前来说组队打钱不太现实（毕竟要几个人“分赃”），玩家可以找一些低等级的怪去刷钱。一般而言，玩家挑战同级的二星怪会比较吃力（三星以上怪物就属于Boss级别了），不过怪物的星数越多，所掉落的装备也就越好。但在游戏初期，建议大家还是去低等级区域刷钱。这些地方虽然给的经验值不多，但好就好在杀怪轻松，效率也很高。



▲《天下贰》中的怪物有动物怪、人型怪和精怪几种。从颜色上划分，黄色的是被攻击后不会呼救的被动怪；橙色的是被攻击后会呼救的被动怪；紫色的最强悍，不但是主动怪，被打之后还会呼救

采集、制造，生活技能也发家

游戏中的生活技能主要分为采集、制造两类。生活技能系统是《天下贰》刚开放不久的系统，市场上的供需还不太旺盛，目前市场潜力不大。但是从《梦幻西游》《大话西游II》以及《大唐豪侠》等网易游戏来看，生活技能将占领未来《天下贰》的主流市场。想要在《天下贰》的富豪榜中留名，生活技能非学不可，其中也是大有门道可钻研的。其实，不管哪一款网络游戏，新人最头疼的莫过于两件事——升级和赚钱。只要大家慢慢摸索都能找到自己的升级和赚钱法，毕竟《天下贰》系统还在调整中，市场上的潜力股也非常多。



▲ 消耗类产品一般都很紧俏，这就催生了各种“制造产业”



▲ 打造武器，利人利己。这“利”字既是“便利”，也是“利益”哟

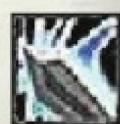
天下贰 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：2006年12月份第一阶段公测 ●官方网站：http://tx2.163.com

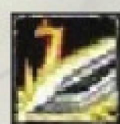
NEO STEAM 《蒸汽幻想》黑暗行者技能分析

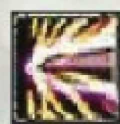
黑暗行者是目前《蒸汽幻想》里比较热门的职业之一。大家喜欢这一职业，一是觉得盗贼很像战士，打架很过瘾；二是因为练级比较快。而且最特别的是，一般红、蓝两国的职业、技能比较相似，只是名称不同，但是黑暗行者与他在蓝国的对应职业却有很大不同。下面笔者对红国黑暗行者的主要技能进行分析。

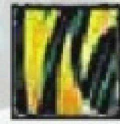
■上海 暗夜行者

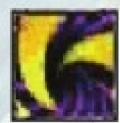
刀剑技能


斩击：刀的初级技能。初期比较实用，但杀怪伤害不大，开锁的人比较少。

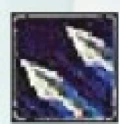

旋风剑：刀的初级技能。以前很好用，因为不需要目标放"旋风"，可以破潜行；修改后基本就没人用了。

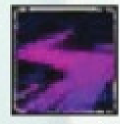

怒炎斩：攻击很高的技能，在PK实用中十分有用，建议先开锁。


连击：伤害输出不稳定，但赶上暴击则破坏力惊人。黑暗行者的连击比武器大师的要弱一些，但怒炎斩又比武器大师的强一些。个人经验，战斗时把连击放到第3个技能使用比较好。

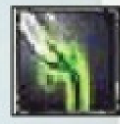

破空斩：远程技能。开锁后有很大的杀伤力，一般用于引怪和追击逃跑的敌人。

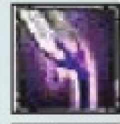
弓技能

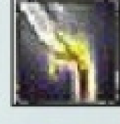

连环箭：后期点数够的话建议出这个技能，PK时以远程弓技能加放毒，杀敌还是很惬意的。

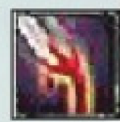

角羽之刃：近身弓技能，其实没有必要考虑，用刀就好了。

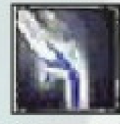
毒技能

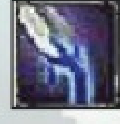

上毒：配合毒药使用杀HP少的玩家很好用，但不建议在早期开锁。


减速毒药：强烈推荐的技能。配合减速毒，它不但能减速度还能减敌人的防御，配合弓技能杀敌很实用。

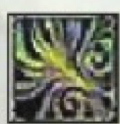

睡眠毒药：配合睡眠毒使敌人处于睡眠状态，面对多个敌人时很好用，可作逃生技能用，但敌人睡了之后千万不要吵醒他们。

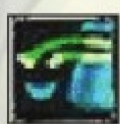

减缓毒药：配合减缓毒减缓敌人的攻击速度，并消除对方的1个Buff（包括蒸气技能），PK的实用技能。

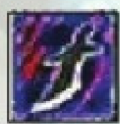

缠绕毒药：配合缠绕毒使敌人无法移动，有一定攻击伤害，建议出了眩晕毒药后再考虑这一技能。

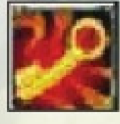

眩晕毒药：蓝国最讨厌的技能之一，不管怎么说都要开锁，因为无论PK还是偷袭这都是胜利的关键。不过这一技能的设计现在争议较大，因为眩晕后如果不攻击，眩晕时间是和技能说明一样的；如果目标受到攻击，眩晕的时间就会缩短到5秒以内，甚至1秒。

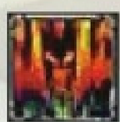
暗杀技能


生命吸取：个人感觉和蓝国的对应技能相比差了不少，但这一技能一定要开锁，因为其伤害毕竟还不错。


潜行：黑暗行者的职业技能。潜行后移动速度受到影响，开锁后潜行移动速度会增加，但笔者不建议开锁。


邪恶之击：和连击一样是一个多次伤害技能。在目标有Debuff时伤害增加1倍，强烈建议开锁。


开锁：这个技能自我感觉是个鸡肋，因为开箱子开出的东西一般没什么价值，只能认为设计它是为了出暗杀技能。


暗杀：一个以目标血量百分比为基础的技能，破坏力大，须配合潜行使用。但个人感觉在PK中超级不实用，不建议开锁。

技能的学习顺序

笔者的90级黑暗行者除了两个弓技能外其他的都出了，顺序依次为：怒炎斩→生命吸取→连击→破空斩→潜行→邪恶之击→怒炎斩开锁→连击开锁→上毒→减速毒药→睡眠毒药→破空斩开锁→开锁→暗杀→邪恶之击开锁→减速毒药开锁→减缓毒药→缠绕毒药→眩晕毒药→眩晕毒药开锁。我开的都是一些自认为比较实用的技能，很多玩家提出过洗掉暗杀和开锁。如果洗掉它们，在90级时就可以把缠绕和上毒开锁，这个就看玩家自己如何看待暗杀这一技能了。P


◀ 70级以后的黑暗行者换了装备就可以去刷尖角了，在那里可以为获取90级装备做好准备。到80级就可以去黑地练级了。这时你应该算是个老到的玩家了，也许PK比练级的乐趣更大


▶ 帝莲村的艾德将你培养成一名黑暗行者，但你首先要完成这里的一系列的任务

蒸汽幻想 ●制作：Hanbitsoft ●运营：天游软件 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.t2ns.com



《街头篮球》新版外线战法总结

自从《街头篮球》更新到《黑色闪电》之后，无数玩家在体验游戏带来的新鲜感受的同时，也感到了一丝危险的气息——回顾《街头篮球》的历史，每一次的游戏改版无疑都在告诉我们，这又是一次对玩家的颠覆。由于这一版本中的变化很大，笔者经过实践，在此总结一下现在比较实用的外线战法。

■上海 马儿

协助内线队员拿篮板。 双G打法中，对方内线队员一般会出来做掩护。当你被他挡住又没把握盖下对方后卫时不要跳，顺势去挡对方的C拿篮板。如果他挡你，你就顺势挡他；当高板出现后，对方的C会被己方的C卡在3秒区外，他一定会想办法从侧面来冲板，这时G就可以挡住对方的C侧冲的路线。

外线篮板技术。 首先，作为外线篮板的主力，SF的补篮意识要明确，尤其在边板平飞的情况下，SF可以秒板。至于什么时候出边板，就要有极好的预判意识了。最关键的一点就是千万不能把己方C的位置卡住，且高板最好不要抢。PG和SF的战法差不多，因为PG的等级高了以后，弹跳也能达到一定水平，而SG就最好老实地待在外面。其次，C分出来的篮板球，如果分在SF附近的话SF必须跳抢；如果你等级够高，甚至可以尝试冲抢对方的C分在自己头上的篮板球。PG在有把握时也可抢分在自己附近的球，没把握就等球落下来再扑；而SG就别想篮板了，在地上找球吧！



▲ 防止对方的C从侧面来冲板

如何更好地发挥SF。 SF可以在做完假动作骗对方起跳后再原地投篮，这都是因为SF有超强的2分球能力。“虚实转身”这一新技能极大增加了防守SF的2分球的难度，这不仅是重要的得分手段，而且可以使对方的防守球员犹疑不决，可以趁机以2分虚晃对手，再拉出外线投3分球，这招在SF身上更易奏效。

外线的抢断。 许多后卫都喜欢以假动作晃跳对方后跑开投篮，这就需要你作好判断：如果他做假动作，就在他准备跑开时适时按下S键。这招一定要看准时间用，否则会留下很小的防守空当，足够他3分出手了（这一招不推荐SF使用，因为SF抢断太慢，留出空当的几率更高）。此外，在平时防守时，应尽量站在别人传球的飞行线路上，这样能加大抢断的几率。

外线队员的跑位。 由于《黑色闪电》的3分命中区域减少，所以跑位时最好能保证一旦出现空当能以最快速度跑到3分线上。双G跑位时，一定不要影响到对方的跑位路线，简单的交叉与反跑基本上就可应付场面了。



▲ 一定要作好预判，尽量不要给对方3分出手的机会

双外线单内线常用战术。 1.双SG（SG+SF）：这需要传球的精准和极佳的个人技术，因为没有PG的QE支持，传球衔接显得很生硬，只能依赖个人技术。不过SG配合SF的阵容、多点开花的进攻方式会让对手很头疼。2.PG+SG（SF）：PG积极地穿插跑动，利用组织后卫QE准确又无停顿的特点，在接近SG后传隐蔽球，然后顺势挡住防守SG的对方球员，为SG创造第一时间投篮的机会。3.双PG：目前最流行的组合。双PG的大范围穿插跑动能搅乱对方的防守，使对方两名防守球员跟着1名PG跑，如果加上内线适时的挡拆效果明显。

2分+3分得分经验。 防守队员一般会严密监视SF的举动，这也使之更容易轻易起跳，尤其是SF接球后用虚实转身做假动作，欺骗性极强。而SG刚好相反，SG的3分能力毋庸置疑，但又有几人会注意到他的2分能力呢？SG的2分不比SF差，而对手却往往忽略这一点，如果能突袭中投2分将十分有效。这样当下次对方注意到你时，又可以假投2分，为实投3分创造机会，一定会使对手十分头疼。至于PG，其长处在于以空接协助队友得分。尤其是在有队友为PG挡拆时，虽然创造不出3分机会，但却容易拉空内线使对方来不及回防，此时一个空接，2分到手！



▲ 拉空内线使对方回防不及



▲ 虚实转身的假动作还是很有价值的

街头篮球
●制作：JC Entertainment ●运营：天游软件
●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.fsjoy.com

天龍八部

《天龙八部》越级打怪经验谈

《天龙八部》里的怪物，除了一般的小动物好欺负外，对付其他的珍禽猛兽，各位玩家手里要没两下真功夫，难免会留下惨痛的回忆。但因为打比自己等级高的怪物有经验奖励，所以大家对越级打怪还是很有兴趣的。下面，我们就来讲几个在游戏中以弱胜强、扭转乾坤的办法。

■北京 春寒

百宠争艳，活用宠物技能

在《天龙八部》中，每名玩家几乎都要培养一只宠物。实际上，游戏中好的宠物要比一件好的武器更重要。因为一件极品武器可能带来50%的攻击力提高，但一只优秀的攻击型宠物其攻击力并不逊于同等级的主人，命中率也很高。而辅助型宠物能够提供的闪避、增强定力等技能也相当不错。宠物是你以弱胜强的好帮手。举个简单的例子，很多人在越级打怪时抱怨法力不够用，特别是峨嵋等可以给自己加血的职业。如果依靠商店里的蓝药水，过不了多久你就会倾家荡产。但如果依靠宠物的技能血祭，就可以用宠物的生命值为主人迅速回蓝。最关键的是，主人用回过来的法力为宠物补充生命值是绰绰有余的。这个技能本质上讲只需要等待宠物技能的冷却时间，而在等待期间你可以打怪也可以做别的事。也就是说，你随时都在回蓝，只要把握好时间周期就不会再有法力不够用的情况了。以上只是一个活用宠物的例子，大家可以举一反三。



▶ 带哪只宠物出来打架，要看宠物有什么你刚好需要的技能

辅助技能，最能救死扶伤



▲ 有的玩家喜欢攻击技能，觉得辅助技能没有多大作用，其实后者在越级打怪上是很重要的

这些辅助技能都是越级打怪时必须重视的，因此在游戏中，辅助技能的学习和使用必须重视；哪个阶段该学哪种辅助技能，如何使用辅助技能才能获得最高效率都是值得仔细研究的。如天山和大理的定身、天山和明教的封穴、武当和明教的昏迷等技能，毫无疑问都是必须要掌握。当然，各种职业有各职业的辅助技能组合，各不相同，这里就不给大家一一列举了，但大家可以按照这个思路去实践，创造出属于自己的技能搭配方式。

辅助技能的重要性是不言而喻的。在游戏中，无论是主动的还是被动的辅助技能都是非常重要的。游戏中的辅助技能很多，有给自己加各种防御攻击的、有降低敌人各种防御攻击的，还有一些特定的辅助技能，如对给某种特定的攻击加成等。

天龙八部

●制作：火狐数码 ●运营：搜狐
●游戏状态：近期公测 ●官方网站：http://tl.sohu.com

团结就是力量，Boss战的关键

团队副本中队伍的协作是很重要的。强悍的Boss可以瞬间导致团灭，因此在战斗前做好分工就十分重要了。实际上，游戏中的超级Boss并不十分聪明。他们一般会认定一个人紧追不舍，非要打死他才甘心。其实，游戏故意这样设置就是为了让玩家找到他们的破绽。那么我们应该怎么做呢？首先，让一个不具备远程攻击能力的队友去当靶子，吸引Boss来追。这个队友最好皮糙肉厚、跑得够快，Boss追他追得“爱不释手”时，其他队友就可用远程攻击技能进入战斗。这时当靶子的队友不能停，最好以队友为中心，在他们的攻击范围之内做圆周运动。这种给Boss“放风筝”的战法，相信大家也早有耳闻吧。P



▲ 群战中最重要的是做好分工



▲ 如果有人能挺身而出“放风筝”，就算人物的等级和Boss等级相差很多，也能慢慢把它“磨”死

大软网游报

第2期

《魔兽世界》推出密保卡，引发盗号者最后的疯狂；GP征集中文名拉上《劲舞团》，同是音乐游戏，相煎何太急？请看本期《大软网游报》。



头条 “大航海”爆发玛瑙战争

本刊战地记者火线报道 在人类历史上曾有过一场长达600年、贯穿整个航海大发现时代的香料战争。从11世纪开始，香料主宰着欧洲人的口味、财富与想象力；在葡、西、英、荷等国开拓新航线、发现新大陆的扩张中，香料都在其中扮演着重要角色。

近日在《大航海时代Online》（以下简称《大航海》）中爆发了另一场类似的战争，我们姑且称之为“玛瑙战争”。亚历山大以西的埃及北岸登陆点，如今已是人烟稠密之地，它以出产生姜和玛瑙而闻名。巨大的利润和快速升级的诱惑吸引了欧洲玩家的目光，他们携带巨额资金到此采购玛瑙，海盗们也尾随而来，于是这里爆发了海盗与商人的战争。各国的战士、公会纷纷加入进来，战斗的频率与规模也越来越大。在这场战争中有一位人物，他就是2区2服的海盗“宝爷”。说起这位宝爷，可谓赫赫有名。他是第一批成长起来的红名海盗，经常被酒吧老板提及的臭名昭著的恶魔，在玛瑙战争中更是游弋在埃及北岸的抢劫第一线。出于深入了解的目的，我们在危险水域转悠，果然被宝爷打劫，终于在亚历山大码头对这位人见人怕的宝爷进行了独家专访。



▲ 和“血债累累”的宝爷零距离

问：你最初玩《大航海》就想当海盗，还是后来变的？

答：我在台服就玩海盗。游戏就是这样，各职业都要有。

问：游戏中有很多人骂你，甚至给角色起的名字都是骂你的，你怎么看？

答：我无所谓。抢了他们肯定要骂几句，这是心态问题。

问：好像一度有人组织起来把你们围在这里（亚历山大）了？是真的么？

答：每天都有人自称围我，但他们心里应该清楚，都被我打跑了。海盗不是找人拼命的，是为了财宝。

此时宝爷突然离开，据说又有人来围剿，他们马上要去战斗了。**下面是本刊战地记者的火线报道：**

大家好！这里是坎迪亚以北的东地中海海域，战斗双方是以宝爷为首的5位红名海盗和5名来自英国的战士，双方使用的全都是重型卡拉维尔帆船（俗称“战21”）。据宝爷透露，这是他们的最后一仗了，之前他们已连赢数阵。现在现场炮声隆隆，杀声震天，我们的观察船也被炮火覆盖了。我们还在寻找宝爷……宝爷已和对方展开了肉搏，现在胜负还很难预料……对方已经有一艘船打起白旗，又有一艘……宝爷单独和一艘英舰搏斗，其他海盗则在合围另外2艘军舰……5名英国人撤出了战斗，战斗结束了。

舰队回到坎迪亚后，我们在第一时间采访了胜利后的宝爷。宝爷看起来很兴奋，他说，围剿并不是末日，反而让他们更强大了。关于这次战斗的起因，宝爷说，他们本与那5名英国人商定，他们来贩卖玛瑙，3日内互不交战，但英国人中的一人刚才率先袭击了他的同伴。这一消息未经证实，因为英国人没有回答记者的提问。

这样的战斗每天都在游戏里发生着，构成了旷日持久的玛瑙战争。对这场战争和宝爷的未来发展，我们将继续关注。

事件 炒作？GP征名扯上《劲舞团》

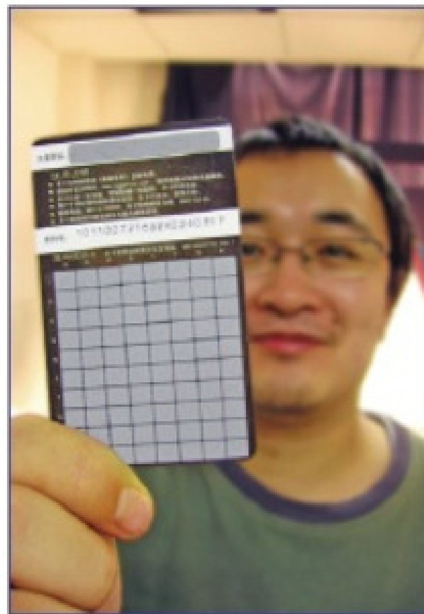
特约通讯员Nightswan报道 2006年12月7日，上海尚禾互动为其代理的韩国音乐网游Groove Party开通了中文官方网站，并在网站首页上打出巨幅广告，征集游戏的中文名。引人关注的是这则广告上耐心寻味的火药味：广告的背景是写着“WANTED”字样的几张悬赏海报，一张上写着“劲舞团￥9.99”，一张上写着“？？？ ￥9999”，似乎表明两款游戏身价大不相同。而广告词则是“这里有比劲舞团更YOUNG的音乐”“寻找比劲舞团更HIGH的名字”这样的句子。有人认为，这是新游戏在借《劲舞团》进行炒作，借机提升知名度。由于传闻中尚禾互动与九城千丝万缕的联系，舆论更愿意把九城和久游看成一对冤家对头。面对这样的“挑衅”，久游网方面一直保持沉默，倒是有几位网友在博客上互相叫阵。如此一来这件事炒不起来恐怕也难了。最后，大家的注意力还是回到了名字上。有人猜测，这游戏很有可能会叫做《劲舞世界》。不管谜底是什么，相信本期杂志面市时已经有答案了。



▲ 一度占据Groove Party中文官方网站首页的巨幅征名广告，现金大奖9999元

焦点 “盗”高一尺，“魔”高一丈 “矩阵卡”是否万无一失？

特约通讯员崔斯特小姐报道 针对《魔兽世界》近期盗号频发、盗号手段越来越高明的现实，第九城市从2006年12月开始正式开通了账号与密码保护卡绑定的功能。此前，由于盗号木马已经可以对随机数字键盘“拍照”，PIN码的安全性已大打折扣。而现在玩家购买一张最新版的实物点卡，就可以看到印在其背面的由80组随机数字组成的矩阵。在登录游戏时，玩家需要按照系统提示输入3组随机坐标对应的数字。由于每人持有的矩阵卡数字排列不同，且鼠标输入时不再担心被拍照，因此，虽然理论上仍有被盗的可能性，但实际操作上被盗的可能性已经微乎其微。面对这一变化，盗号者似乎在与时间赛跑。密保卡伊始，铁炉堡里的“裸奔者”明显有增多趋势，而在公共频道里问候盗号者亲戚的行为也屡见不鲜。耐人寻味的是，在各大论坛上宣扬密保卡无用的人也大有人在。有人说这都是盗号贼的枪手，看来针对密码保护原理的讨论还会持续一段时间。



▲ 大家都想知道，小小密保卡是否能一劳永逸？

虚拟的泡沫下

《魔兽世界》美服刷钱事件始末

■本刊记者 燕小七

北京时间2006年12月8日凌晨，一名名为“绯红月影”的网友在其位于某国内门户网站的博客上透露了一个惊人的消息，一天前刚刚升级到2.01版的美服《魔兽世界》出现了一个刷钱Bug。这条消息作为独家出现在该门户网站的游戏版头条后就不胫而走，但结果却引发了一场《魔兽世界》玩家与“玩家”的论战。

刷钱进行时

太平洋时间2006年12月7日下午（北京时间12月8日凌晨），《魔兽世界》2.01版中出现了一个“神奇”的Bug：它允许玩家通过反复交易来刷钱，使自己拥有的虚拟货币数额在短期内迅速膨胀。不知道是哪位幸运儿兼天才玩家在2.01版刚刚更新就发现了这个Bug，并且马上把它传播开来，造成在短短几小时内，《魔兽世界》美国服务器就刷出了难以计数的游戏金币。据称，受其影响包括IGE在内的大型金币交易平台都在12月7日下午停止收货（收购金币），此时，暴雪显然已经知晓它的游戏里出了什么纰漏。

刷钱原理

网络流传的说法是这样的：准备两个小号双开，把一身垃圾卖了换成铜币，然后跑到旅馆相互交易。一方首先将身上的所有金钱送给另一小号，然后立即小退（退出到人物选择界面）再上线，让另一小号将其身上所有的金钱再交易给他，第二个小号再小退、上线。如此反复，据说在10分钟内可以生成数万至数十万G以上的“不义之财”。它的原理就是，财产数为0的人物小退后身上的金币数据没有及时刷新，上线后会显示成其上次登录时的数据。

暴雪的行动

暴雪对此事的处理可谓低调，一方面他们着手修改程序除虫，另一方面据说派出GM到游戏中进行监控——记录所有有复制嫌疑的账号。太平洋时间12月8日凌晨5时，暴雪对美服所有《魔兽世界》服务器进行了一次15分钟的维护——公开的理由是借此开启竞技场的相关功能，但在这15分钟内，不但刷钱Bug被消灭了，同时部分涉嫌刷钱的账号也已经被停权。对暴雪来说，这件事到此为止——他们既不可能在Bug消除前公开承认它的存在，实际上也没有在Bug消除后在官方网站上进行任何形式的公告。这样的做法无疑达到了它的效果，事件被控制在一个尽可能小的范围内，以至于许多美服玩家，包括在美服进行游戏的中国玩家在事件过去几天后都毫不知情，而在大多数服务器，游戏的经济系统似乎完全没有受到影响。



据说这是交易的场面，有了钱大家都疯了

余波耐人寻味

虽然暴雪还算及时地采取了行动，但熟悉网络游戏的玩家都清楚，大部分有意刷钱的账号都是玩家为刷钱临时申请的小号，大笔被刷出的金币已通过交易渠道被转移，有经验的刷钱者甚至已经通过拍卖行等渠道进行了“洗钱”。对暴雪的数据部门来说，需要花费大量的时间去追查这些金币的下落，同时对交易玩家进行处理。

这件事对中国大陆服务器的玩家来说只能算是隔岸观火，由于Bug被修正，也让他们不会有在国服刷钱的可能，但由于暴雪有些“偷偷摸摸”的处理方式，这件事还是在中国玩家中引起了一定程度上的混乱。在最初披露这一消息的博客上，许多玩家不屑一顾地指责“博主”危言耸听，编造事实，而颇为有趣的是，反驳这些不明真相者的言论大多来自于消息灵通、常年处于美服第一线的中国“金币农夫”。这些原本在“隐蔽战线”上的打钱者“勇敢”地站了出来其实意图也很明确，因为只有少数他们的同行在这一事件中发了横财，当数额巨大的金币流向虚拟物品交易网站时，自然会引起及时的警觉。还有的玩家卖出金币后，因为虚拟物品交易网站的收货号已被暴雪封停也没有得到实际的好处，因此这件不大不小的事发展到最后看到的都是打钱者怨天尤人的谩骂。有人甚至推测，这一消息被炒起来就是有幕后黑手在打击国内的打钱工作室。


最先披露美服刷钱Bug的博客，起初大家都不相信有这等事，理由之一就是暴雪没有任何回应

其实对虚拟交易市场的冲击也许是暴雪希望看到的，从《魔兽世界》上市至今，暴雪从来没有承认虚拟金币交易的“合法”地位，同时暴雪GM也一直对打钱账号进行严格监控。最近，韩国文化部已经建议在《游戏产业振兴法》中加入“禁止进行虚拟货币中介”的条款，对这个灰色行业里的相关人员来说，这次刷钱事件也许是他们不多的可以发出声音的机会。可一个利字当头，似乎并没有人可怜他们。



真正快乐的冒险——评《亚瑟与迷你国》(Arthur and the Minimoys)

■贵州 yago（本刊特约作者）

精 总评 8.2

画面优配置低，休闲轻松适合年龄段广

手柄操作键位分布不合理

制作	Etranges Libellules
发行	Atari
类型	动作冒险

文化、包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：8.0　剧情：8.0

是不是觉得游戏越来越累？职业、种族、装备的选择都难以取舍，冗长的冒险中还有太多猥亵队友和无数剪不断理还乱的阵营关系要打理，长枪短炮的激战虽然过瘾却发现鼠标总没有对手动得快，也许你可以尝试着放弃这些令人疲惫不堪的折磨，到一个轻松世界里去体验一把真正娱乐的休闲情趣，这就是由吕克·贝松执导的动画片《亚瑟与迷你国》改编的同名卡通动作冒险游戏。

本作故事走的是当前流行的童趣奇幻冒险路线，10岁小男孩亚瑟为寻找失踪多年的祖父通过月光之门进入传说中的迷你国，这里的居民身高不过2毫米，他们其实就生活在祖母旧屋附近的草坪中，小亚瑟结识了迷你国王子贝塔梅许和公主赛琳娜并帮助他们最终击败魔王玛扎德的邪恶势力。这个故事听上去是有点老套，不过游戏玩起来却很带劲，既有刺激的动作打斗也有类似《波斯王子》的攀爬跳跃，甚至还不乏解谜收集要素，一些类似推箱子的谜题还颇费脑力，每到重要环节如果游戏失败也能直接重新开始挑战，省去了玩家从头再来的无数麻烦。3位小英雄的外形也一改俊男美女的传统，小亚瑟头发乱蓬蓬像根蒲公英还带一脸小雀斑，赛琳娜怎么看都是高卢风格的小蛮女，贝塔梅许完全就是一矮人版的小胖墩，丑是丑点不过很有特色，加上Bloom等光影特效看上去感觉并不差。

《亚瑟与迷你国》的操作手感非常流畅，在3D卡通世界中无论用键盘还是手柄都能明显感觉到令人满意的响应速度，玩家还能旋转或升降视角获得最佳观察角度，不过由于PC版是由Xbox版移植而来，使用手柄时键位设定会出现一些冲突。冒险中玩家可随时切换控制3位主角之一，轻快方便的二段跳能让主角跃上看似高不可及的平台发现各种隐藏的秘密。这3位主角各有不同的攻击模式和绝招，亚瑟擅长拳脚踢打，攀爬绝壁开机关只有他行；美丽泼辣的赛琳娜手中利剑威力强大，遇到带刺荆棘全靠她开路；憨厚的贝塔梅许属于远程攻击系，他能钻入狭小的空间或开启特殊密码锁，通过冒险3人还能学到更多既实用又华丽的新特技。这3位小英雄虽然各具特色，在很多场合中他们也需携手合作，例如将巨石抬起或推倒障碍物时就要3人同时出手才能成功。

激烈的蚊子空战

玩起了空中杂技

有趣的瓢虫飞行器

迷你国中的生物形态各异，它们不仅是这个奇幻世界里的罕见景观，同时也直接构成各种谜题。例如厚壳虫可以拖来压住石板打开机关，但如果没有给它喂食花粉球这家伙死活不会挪动地方，花粉球不能放入背包中，要带走它们只能像踢足球一样盘带，而且还可以传球给远处的队友。六脚虫虽然不吃东西但却太害羞，轻轻推一下就会直线跑开，要想把它们移到指定位置还真需要动点脑筋。小英雄们还可以乘坐瓢虫飞行器、蜘蛛马车、白毛莫高兽等稀奇古怪的生物载具旅行。当亚瑟骑上蚊子背时游戏又变成了模拟空战，别小看这些蚊式战机，它们不仅有机炮还有导弹，甚至能一次同时锁定3个敌目标发射导弹。旅行中收集到的蜻蜓蛋可用来为英雄们恢复生命值，如果能找到隐藏的草莓果就能提升蜻蜓蛋收集量的上限值。

亚瑟三人在冒险中需要拯救被魔王爪牙们抓住的小毛毛球，这种会飞的小毛球生物是迷你国中的小宠物，救出足够数量的毛毛球能激活各关中隐藏的卡片符石。亚瑟能从符石上获取魔法卡片，每张卡片都以动画CG描述了某种迷你国生物的信息，收齐不同颜色的卡片后又能解锁更多隐藏要素，例如游戏制作人员们如何设计迷你国生物的过程，或是吕克·贝松本人亲自恭贺玩家通关的真人电影等。卡片符石不但位置隐蔽，甚至有时这关激活的符石居然会出现在前几关场景中，因此玩家可能需要多次游戏才能将26张卡片全数入手。当然，玩家也可以不用理会这些收集要素，以完全放松的心情穿梭于巨大的花草叶片中，无拘无束自由蹦跳同样是本作所能带来的乐趣。

《亚瑟与迷你国》是一款适合面极广的休闲动作游戏，烦闷之余拿起手柄来听听可爱的小家伙们以极快语速叫嚷着，陪伴着他们在童话世界里尽情蹦跳，你的疲惫也会在不知不觉中消失。

精品 总评 8.5	
😀	图像豪华，气氛热烈，射击过瘾
😟	配置要求高，作为传统的战术成份被弱化
制作	UBI蒙特利尔工作室
发行	UBI
类型	主视角射击

文化、包容性：8.5 上手精通：8.0 画面：9.5 音效：9.0 创新：8.0 拟真度：8.5

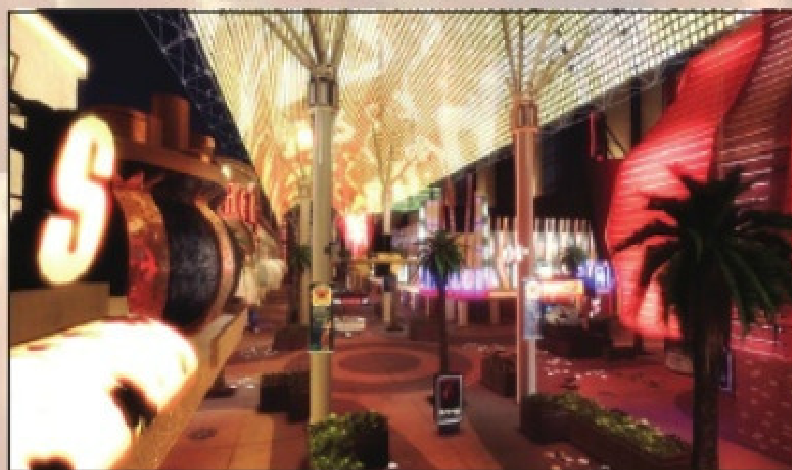


华丽的射击盛宴
——评《汤姆·克兰西之彩虹六号——维加斯》(Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas)

■贵州 打死伟大

如果你正为自己新添置的高端显卡找不到用武之地而发愁，那么育碧最新推出的这款《彩虹六号——维加斯》应该是阁下目前最佳的娱乐选择。请注意这里的高端是指显存至少256兆以上、支持SM3.0特效的真家伙，什么FX6600档次的显卡拜托最好别拿出来添乱，要想品尝这顿盛宴的食客们倘若连一套精美的银质餐具都没准备那肯定是要被拒之门外的。《彩虹六号》一直是育碧在战术团队FPS领域的中流砥柱，但如今的玩家们似乎对周密慎重的策略计划越来越不感兴趣，于是这款系列最新作《维加斯》终于跳入动作射击的圈子，本作拥有最前卫的画面和最爽快的射击感，所有喜欢端把冲锋枪狂扫的玩家们绝对能从这里得到最痛快淋漓的享受。

游戏中玩家扮演彩虹小组精英成员罗根·凯勒与战友们在赌城拉斯维加斯大战恐怖分子，FPS游戏的玩家们在荒漠雪地或外星世界有过无数次战斗，可这回没想到还能在世界著名的大赌城中大战一番。由最新版虚幻3引擎开发的《维加斯》力求场景真实性和华丽画面，高材质纹理保证了超强的人物、装备精细度，HDR、动态模糊、眩光等特效锦上添花，在所有特效全开的最高端情况下，即使最新版的8800GTX显卡也只能保证30左右的帧率。赌城街头场景全部按照真实情况予以重现，有幸拜访过拉斯维加斯的朋友一定会有身临其境的感受，不过这可不是一款旅游观光游戏，原先灯红酒绿的赌城现今成了恐怖分子猖獗的战场。各种轻重武器争先恐后登场亮相成为游戏主角，各种武器种类虽不算多但大都能加装辅助瞄准具，例如夜视镜头或热像仪等增强夜战能力。

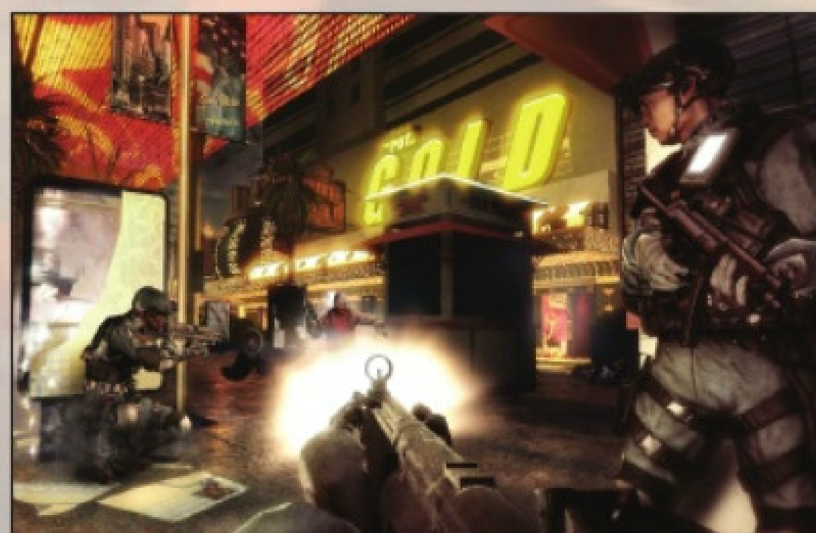

华丽赌场如今成战场


室内多种光效

激战中武器开火时打中不同物体的声音会有明显区别，玩家可通过听声判断子弹是穿门而过还是扫在水泥墙上，战术运用方面玩家需要与队友交叉推进对负隅顽抗的敌人夹攻或突袭，在解救人质时主角可向队友下达命令让他们优先攻击控制人质的恐怖分子，反恐英雄们还能滑索破窗而入，甚至在单臂抓索下滑时也能举枪射击，敌人同样会包抄夹击，他们也能实施滑索破窗、探头射击等特殊动作。战斗中主角如被击中会出现耳鸣目眩症状而无法正常移动或射击，若遭到持续攻击伤害才会牺牲。因为是在人口众多的都市地区作战，本作中主人公装备大多以警用枪械为主，没有出现榴弹发射器、火箭筒之类强力爆炸性兵器，但这款游戏的战斗气氛做得很棒，射击效果音和爆炸声品质完全一流，枪林弹雨中不时还能听到队友或敌人的警示呼叫，如果将动感十足的背景音乐打开更易让人陷入热血沸腾的战斗，倘若不是配置要求高它完全有望取代《反恐精英》。

《维加斯》显然已经偏离了《彩虹六号》一贯的战术策略路线，这款离经叛道却又身价不菲的作品势必成为近期拥有豪华级硬件玩家的新宠，它的单机模式为玩家们带来了目前最过瘾的动作射击娱乐，即使通关之后玩家还可与有条件的朋友一同尝试联机合作闯关，多人模式下玩家能自定义角色外貌并通过赢得战斗胜利解锁一些隐藏装备，联网合作的战斗气氛比陪伴NPC队友们更为真实刺激。

《彩虹六号——维加斯》是一场华丽的动作射击盛宴，如果不考虑硬件要求过高的遗憾，它一定是今年最爽最酷的FPS游戏。



Enemy Down!


超强的画面


富丽堂皇的场景



巷战生存手册

■江苏 十大恶劣天气

狭窄的街道、复杂的环境、看不见的敌人、杀人于无形的枪火……这一切都使得现代背景下的街道战争充满了诡异而不可预知的复杂因素。这一切当然也是游戏制作者们用于提升玩家肾上腺激素分泌的良好素材，尤其是动作射击游戏在“开门”“吃血”“杀怪”模式下穷途末路的今天，战术和动作两大元素融会的巷战题材无疑是游戏策划和动作游戏爱好者心目中的救世主。无论是游戏世界还是真实的城市街道战场环境，维系士兵生命线的唯一因素便是巷战战术运用。

知己知彼——拐角观察

巷战和野战的最大不同在于，战场被无数按照一定规律排列的建筑分割，任何战术单位都处于一个相对封闭而狭窄的场景之中，这给本方观察、火力的运用都带来了限制。同时，对于你的敌人而言，这个问题也同样存在，只不过他们对于场景的构造更为熟悉，并且处于守势，这一切都使得巷战战术成为最复杂的步兵战术。街道两侧的墙壁阻碍着敌人的视线，也保护着本方战术单位免于火力的直射，所以从某种意义上来说，巷战战术就是围绕墙壁而展开的战术，这直接体现于对各种拐角的运用——无论是观察还是攻守，都是通过拐角来实现的。

在敌情不明的区域进行拐角观察，无疑是对执行者勇气和智慧的双重考验。在战况复杂多变的特殊环境下，延迟一秒往往就会给己方小队带来毁灭性的后果，所以虚拟世界中“彩虹六号”或“第三梯队”成员们在潜入渗透作战时所使用的光纤探头，在街道战场中的价值往往要大打折扣，因为这些器材的使用会拖慢整体行动节奏。美军在上世纪90年代初就开始研发的、旨在提升数字化单兵作战能力的“大地勇士”系统（其中就包括传输到头盔中液晶显示器上的拐角观察探头）迟迟通不过量产评估，其根本原因就在于过分依赖设备的特性，可能导致士兵在激烈战况中丧失最有效的对敌反应时间，况且当电池在消耗战中用完之后，身上的大量高科技装备就如同废铁。所以，拐角观察在21世纪的高科技战争中依然要依靠肉眼来完成，而如何在执行这个危险动作的过程中既清楚观察到敌情，又能有效保护自己，就要看对拐角观察战术运用的熟练与否了。



习惯右手射击的士兵在向左侧拐角探身射击时，将枪托调整到左肩会有效减小自己的暴露面积

《潜龙谍影》中Snake经典的“背贴墙站立式探头”动作极具表演性，但在真实环境的巷战场景中，这就属一种典型的自杀行为，因为它违反了探头观察的基本原则之一——头部的暴露位置不能出现在敌人枪口所习惯指向的位置。如果正好有一支黑洞洞的枪口对着拐角警戒，那么像Snake大叔这种“要风度不要老命”的动作使用者只有被“爆头”一种下场。电影《黑鹰坠落》中两个小队徒步穿越敌情不明地区前往坠机现场，在通过数个街口时，游骑兵士兵们为我们演绎了真实的探头观察动作：行进到拐角后背对墙壁单膝下跪，重心调整到拐角的相反方向（立足腿），这个对重心的调整动作非常重要，因为对于当今负重普遍超过20千克的步兵而言，在探身后往往会因为装备重量的势能而将自己直接“推”出拐角，成为敌火的活靶。如果是从拐角右侧位置探头，还要用左手抓住武器，避免让暴露出拐角的枪械“出卖”自己位置。探头动作不能有所顾忌，因为只要对面街道有敌人在警戒，一旦探头就肯定会被敌人发现，这种情况下，缩小探头的时间和幅度不可能减小自己被敌发现的几率，所以要看就必须彻底观察清楚，尤其要看清自己墙角平行位置的死角。观察后小队长要在第一时间报告敌情，或用手势来指挥队友的下一步行动。





正面有敌人的情况下全员撤退，4名队友需要依次撤退，不能一哄而散，将自己的背后完全暴露给敌火

事实上，最为安全的观察方式在当今的所有巷战题材游戏中都没有展现出来，这就是卧姿探头观察。执行前，士兵要摘下头盔，避免目标过大。看似缺乏保护，但在交战距离一般发生在80米以内的这种特殊环境下，一旦头部被命中，戴不戴头盔是没有任何区别的，且不说M2HB机枪的50mm口径子弹，单说AK47的7.62mm子弹对公认防弹效果最为优秀的凯夫拉头盔，被击中后头盔即便能挡住子弹，士兵的颈部也会由于子弹的强大动能而在瞬间折断，所以摘下头盔对于观察者而言是最好的选择。蜷缩躯干匍匐前进到和墙角平行的位置后，将躯干调整到正常姿势，就可以清楚观察街道内的战况，并且这个位置是任何敌人都不可能直接瞄准的，即便有敌火直射，也可以在瞬间回到墙角后掩护自己。

勇气与智慧——拐角射击

小队长是探头观察和探头射击这两个最具危险性的战术动作的实施者，在拐角观察后，小队长就可以根据敌情来选择是否进入交战。射击必须依托拐角进行掩护，肉眼能观察到的位置也就是当前的火力面，通过角度的调整，尽量避免目视区域内出现多个目标的情况，因为你的枪一次只能射击一个目标，而视角内的每个敌人在这种情况下都能打到你。如果自己的射击位置在拐角左侧，大多数右手持枪的士兵在使用正常的射击姿势时就会暴露给敌人更多的躯干部位，为此还需要将枪托调整到左肩，Snake爷爷在MGS4的第一个TGS预告片向我们展示过这种动作。当然，对于大多数士兵而言，这种调整势必会影响射击的准确度，所以此时在理论上，左撇子射手会有更大的优势。如果你的左右手都能射击，那就再好不过了，但问题是这种可以左右开弓的射手几乎不存在。


两队士兵交替掩护通过街口的移动战术

由于地形的限制，拐角射击状态下只有小队长才能开火，这和强调隐蔽近敌的反恐战术有很大不同。反恐作战的对象无论是人数还是火力，都要远远逊色于战场环境，因此在以“飞虎队”、“SWAT”为主角的警匪片中所演示的那些拐角搜寻过程中，队员是以拐角为轴心，谨慎地一步一步朝着危险区方向作圆弧运动，随着视野的变宽，队员的安全区也在逐渐变大，可能隐藏有敌人的观察死角也一点点缩小。而在情况要复杂多倍的巷战环境下是根本没办法确立这种安全区的，这也是为什么一旦从拐角探身，就必须进入交火。

小队长的探身射击一般采用点射或三连射的方式，火力全开式的速射不但打不中掩体后的敌人，而且枪口的火焰和烟雾会给对复杂战况的观察带来灾难性的影响。《使命召唤2》的最后一关“横跨莱因河”就是典型的街道战斗，面对街垒后火力凶猛的德军，玩家使用汤姆森冲锋枪以连射的方式进行拐角探头射击，其效率要远远低于M1加兰德，并且增大了自己被MG42“秒杀”的几率。

在敌人较少或敌火并不猛烈的情况下，小队中的支援力量——使用M249 SAW的机枪手将是决定战斗进程的关键。由于墙角位置已经被小队长占据，因此机枪手要以完全暴露自己身体的射击姿势来压制敌人。小队长以拐角为依托，单膝跪地点射敌人，机枪手从和拐角平行的位置向外跨一步，以站立姿势扫射。需要回到墙角掩护时，只需收回立足腿就能完成。实际上，这种二人协同动作是用于对单个敌人，或是依托在小型掩体后且火力处于下风的数个敌人时所使用的压制方式，并不适用于大多数的战况，因为完全暴露自己的机枪手被击中的概率太大，此时丧失平衡的机枪手很有可能误伤距离自己很近的小队长，甚至是墙角后的战友。因此，面对多个敌人的标准压制战术应该是机枪手打开SAW的两脚架，依托墙角侧身卧姿射击，小队长在其上方进行点杀。

在面对躲在掩体后、以正面火力无法杀伤的单一敌人时，就可以让4名成员全部走出墙角依次排开，进行火力压制，另一战术小组利用敌人被彻底压制的时机，移动到其侧翼。对于被敌火“压抑”已久的小队而言，这是火力全开的最好时机。这种状态下必须保证火力的压倒性优势，使得掩体后的敌人连将枪举过头顶进行盲射的勇气都没有，为此所有的武器都需要调整到自动状态。对于弹夹只有30发左右容量的主流自动步枪而言，一旦由于数名队员同时换弹夹而影响火力，就会给敌人可乘之机，为了保证火力的持续性，压制过程中对火力衔接的要求极高。将要重装的士兵要大声提示队友“换弹夹”，使得其他即将用完弹夹的队友适当调整射速，为自己的装弹提供时间。FSW中对这种压制射击有很好的表现，在这个游戏中，短时的火力压制对队员的配合能力要求很高，因为全队火力集中压制只能争取到宝贵的几秒钟，很容易被攻击组队员因为犹豫不前或走位不对而浪费掉，FSW指挥小队时的切换操作也会加大这种延迟。

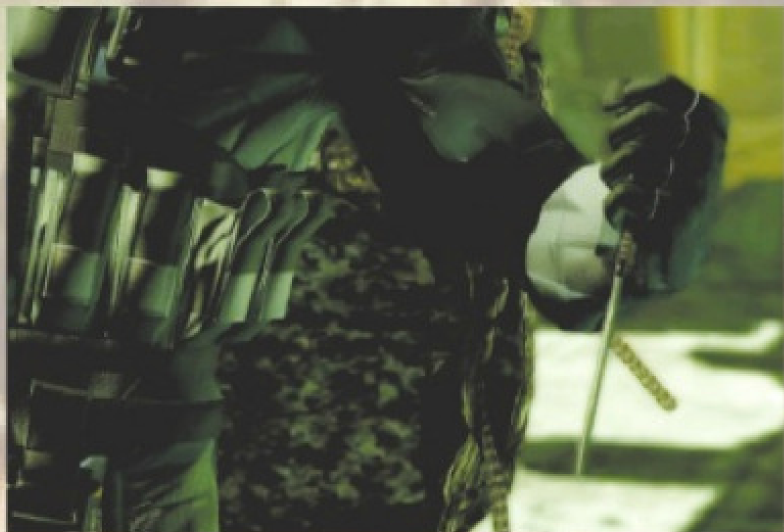


任何情况下，墙都是移动时身体的依托



FSW中小队长和机枪手的射击站位，在面对多人火力时，显然会危及到全队士兵的安危

这种火力全开的压制射击在撤退掩护中也有极高的实战价值，特种部队将其称为“地狱火式撤退”——己方的小股侦察部队遭遇数量优势敌人，在第一时间用密集的火力来为自己的脱离赢得时间。电影《太阳之泪》结尾处，海豹部队摆脱非洲叛军的正面人海冲击，就是“地狱火”的真实形态。不过这种撤退中的火力压制迄今为止还没有在任何游戏中得以表现，毕竟游戏者一般都不喜欢被敌人追着打的感觉。


Snake爷爷就更强了，为了耍帅居然在探头前将匕首先伸出墙外


比较安全的街道观察动作，但无法观察到和拐角平行的死角内敌人的情况


在敌人火力凶狠的情况下，小队长的拐角箭头位置应该让位于机枪手

火力与速度——街道移动战术

“敌在暗我在明”的街道战场中，以奔跑的方式快速通过敌区非常重要，这并不意味着街道移动战术就等于蛮打蛮冲，它对不同战术小组合理运用火力面（Fire Sector）进行协防保护的要求是第一位的。

在两侧没有掩护的狭长小巷内，士兵必须紧贴墙壁快速移动，这样做的好处是让自己处于来自头顶建筑物内敌人的射击死角之中——如果他们要射击，就必须将头完全探出窗外。在《黑鹰坠落》三角洲和游骑兵的混编小队前往第一处坠机点时，原本占据有利位置的索马里民兵被压制在窗户内侧不得动弹，正是得益于这种战术。此时的前进动作要求枪必须和视线一致，视线在任何时候都不能离开你的枪，你要看哪里，枪就指着哪里，目的是保证视野中出现敌情后可以在第一时间开火，举枪左顾右盼的动作是绝对不允许的。这里唯一的例外就是处于队伍最前端的小队长，他是小队的箭头人物，拥有最广的观察视角，身后的队友侧身跟随小队长移动，随时警惕来自侧翼和后方的攻击。

在一般的策略游戏中，单位在移动时都是面朝移动方向，而在真实的街道战斗中，步兵往往要在向前移动过程中调整自己的身姿，以“照顾”侧翼。因此在以巷战背景的RTS游戏中，往往会出现步兵前进中无法对两翼出现的敌情迅速做出反应的情况，为此，将要于2007春季问世的策略游戏《战区行动》中设计了一套可以用鼠标点击就可展开复杂步兵战术的指挥系统，它的最大作用就是为小队的每一个成员在前进过程中自由调整火力面，对两侧和后方进行掩护。比如对掩体后的一队士兵下达撤退命令，传统的RTS操作方式只能让这队士兵屁股一转后调头就跑，而在这款游戏中就可以实现殿后的两名士兵一边面向交火方向，一边跟随大队以后撤步的方式撤离，防止来自小队后方的黑枪。而在交叉掩护、狭窄空间内背对背掩护前进、两个小队同时通过T字形路口时，这套移动方式就会发挥更大的作用。



火力全开式的集体压制，能够为队友的穿插赢得时间，但对支援组的火力衔接要求极高

上述在没有任何掩体依托的狭窄小巷内的移动，必须以快速通过为原则，就较为宽阔且岔路口众多的城市街道而言，这种移动方式就无异于自杀了。此时的单兵移动依然要以墙为依托，通过开阔地带时要尽可能利用屋檐下的阴影，尤其在中东这种日照强烈的场景下，由于瞳孔效应，在强光下的敌人往往会对阴影内的目标不再敏感，对于我们游戏玩家而言，这个特性在HDR特效泛滥的今天尤为重要。屋檐的另一个用途就是阻碍高处敌人的视线，还能有效躲避高空侦察设备的“天网追击”。因此在电影《黑鹰坠落》中，我们看到高空进行侦测指挥的空中管制员仅仅起到“指路”作用，他无法通过目视来告诉地面小组哪一条街道是安全的，因为敌人很有可能躲藏在屋檐下，即便是卫星也无法侦测到他们的踪影。



通过更为复杂的十字路口，需要将至少其中的一条直线道路控制在本方的火力范围内



两队士兵交替掩护通过街口的移动战术

没有和敌人遭遇的情况下通过敌情不明的城市开阔地，行动单位的移动路线前方必须始终处于友军的火力控制范围之内，美军步兵手册将这种火力控制角称为“火线”，或是“定点火力”（Point Fire）。一个小组在后方定点火力的保护下，可以较为安全地通过目视不到敌人但敌情尚未清除的街口。这种情况下，目视范围内凡是冲出街口的敌人都会在第一时间被后方的支援火力射杀。

理论上讲，移动组应该选择当前所在掩体和前方目标掩体两点之间的最短路径，即一条直线，以缩短自己完全暴露的时间。但考虑到后方掩护组的视线和射击角，移动组的走位选择也要考虑到后方支援组的观察角度，不能占据掩护组的观察和射击角。在没有其他小组使用定点火力对自己移动进行保护的情况下，就需要将本方的4人小组一分为二进行交替掩护，这就是经典的2×2掩护战术。在进行掩护前，由小队长目视观察，在选择适当的运动路径后，小队长和另一名队友冲出掩体快速向目的地行动，机枪手必须要作为掩护火力的支柱留在原地，和另一名步枪手一同对快速跃进的两名队友进行掩护。当移动组占据目标点掩体后，需要快速出枪瞄准前方，掩护后方两名队友向自己靠拢。因为在担任掩护时需要将注意力放在正前方，不能左顾右盼，更不能回头来观察后面的队友是否移动到位，所以当身后的队友行动就位后，其中的一人需要右手持枪，左手轻拍前方队友的肩膀，提示“我已就位，你可以移动”。此时小队长和一名队友继续前进，由就位后的两名队友在原地再次担任掩护，依次步步推进。



狭窄小巷内的移动，每个士兵在移动中都要掩护一个角度

绝对的战场控制——信息整合

在真实的巷战中，占据技术和火力优势的一方无疑可以将原本纷繁复杂的战场环境变为一场一边倒的屠杀，其典型例子就是美军在伊拉克战争中的第二次费卢杰之战，先进的侦察技术让再多的敌人都无所遁形。而在需要带给玩家“挑战性”的巷战游戏中，玩家不可能拥有“地图全开”式的无限战场感知能力，尽管你的小队拥有Cypher、无人机、GPS、间谍卫星等侦察手段，但由于这是游戏，它们的使用次数都极其有限。所以，作为本文结尾的这段内容反而没有太多可谈的东西。虽然游戏对侦察技术手段的使用有严格限制，但并不代表游戏无法呈现出这种以高技术为后盾的数字战争形态。这种数字化战场独特氛围，在MGS4的宣传片中已经给了我们惊鸿一瞥。预告片中出现的PMC部队，其单兵装备可谓华丽到极点：X800风镜、CIRAS背心、MOLLE战术腰带、沙发利兰6004枪套、CP作战套服和POLARTECH抓绒衣……对应近未来的世界观，游戏立足现实，将技术优势一方的制式装备更新换代，我们看到了加装反射式内红点、战术手电和菜刀把的AR-15枪族，看到了安装有《星球大战》中才能看到的R2机器人的斯特莱克战车，看到了用于支援步兵作战的科幻式“月光”两足机甲……



L字弯，对移动时的战术要求最低

NANO通讯器使得PMC部队的每一个战斗单位通过信息与火力，结成了一张完美的杀戮之网——前作中为单人潜入作战而设计的纳米计算机在MGS4的巷战世界中被整合成了一个系统，任何一个战斗单位，无论是单兵还是武装直升机，都成为这张网中的一个节点。高度发达的侦察技术使得战场上的一切都被数字化，使得战争被掌握信息技术主导权的一方完全控制。可控制的战争和传统意义上的战争相比，由于强调信息和火力的绝对控制权，战争行为日益趋向“程序化”与“标准化”。绝对的战场控制权使得战争只剩下按部就班的杀戮，英雄左右战场的时代已经消逝。难怪苍老的Snake面对这一切时不得不感慨——“我们的时代已经结束了，我们的战争已经结束了”，此时的战争演变为例行公事般的杀戮。同样的残酷巷战、同样的复杂环境，在高技术的控制下，开始了MGS4的时代，也开启了次世代巷战游戏的时代。



标准的2X2掩护模式


MGS2、《细胞分裂3》中大出风头的Cypher飞行器并不是科幻装备，它的悬停飞行功能在巷战中的实用价值要远远高出固定翼无人机

极品飞车——生死卡本谷

Need for Speed Carbon

■游侠创作室 zyo1983



制作	EA Games
发行	EA Games
类型	模拟竞速

相比“极品”前几代作品，本作引入了车队的概念，使玩家的游戏方式由原来的单兵作战向团队合作转变。此外还融入地盘争夺战，你同样有可能遭到其他车队对你领地的挑战。本作警车AI大大加强，还会根据你的“表现”使用不同车辆对付你。山道相互追逐赛也比较有新意，也有点难度。

游戏操作设置

在进行比赛前一定要先设置好键盘，以适合自己的习惯为最佳。下面推荐一种键位设置：

左转：←	右转：→
油门：↑	脚刹：↓
手刹：空格	NOS：Z
呼叫队友：X	上档：D
下档：S	后视角：V
复位：R	

一、团队介绍

在车队管理选项中选择你的队友，每个队员拥有不同能力及奖励方法。在比赛中，当己方队员靠近时，左上角的五角形标识会被激活，并伴随有队友的呼叫声，此时按下呼叫队友键（默认为右Ctrl键），若此时该队友的能力实现条件满足，则该事件会发生。如：Neville就会去阻挡对方。巧妙运用队友能力为自己服务，一方面有利于顺利过关，另一方面也提高了游戏的趣味性。

你的队员有以下3种类型：先行者（Drafters）——他会在队伍中打头阵，后面的我方车辆可以在气流的带动下获得额外动力；护航者（Blockers）——可以为玩家驱赶所有在后视镜中可见的对手赛车；开拓者（Pathfinders）——使用此队员技能后，他会跑到你前面开路，并且会自动提示前方路况，指引你到达终点的捷径以缩短路程。

游戏中共有6名队友，随着游戏进程会逐步加入你的队伍。除了上面介绍的3项基本技能外，每个队友还会为你带来一些额外的好处。

Neville——就是一开始加入你的那个胖子，基本技能是阻挡。此外在每场比赛之后，你除了可以多拿200元奖金之外，还不会使本地帮派的敌对度上升。

Sal——在第1个区域进行到50%左右的时候加入，基本技能是探路。在比赛之后还不容易引起警方的注意。他还是个汽修工人，可以为你改装车体、引擎盖和车顶。

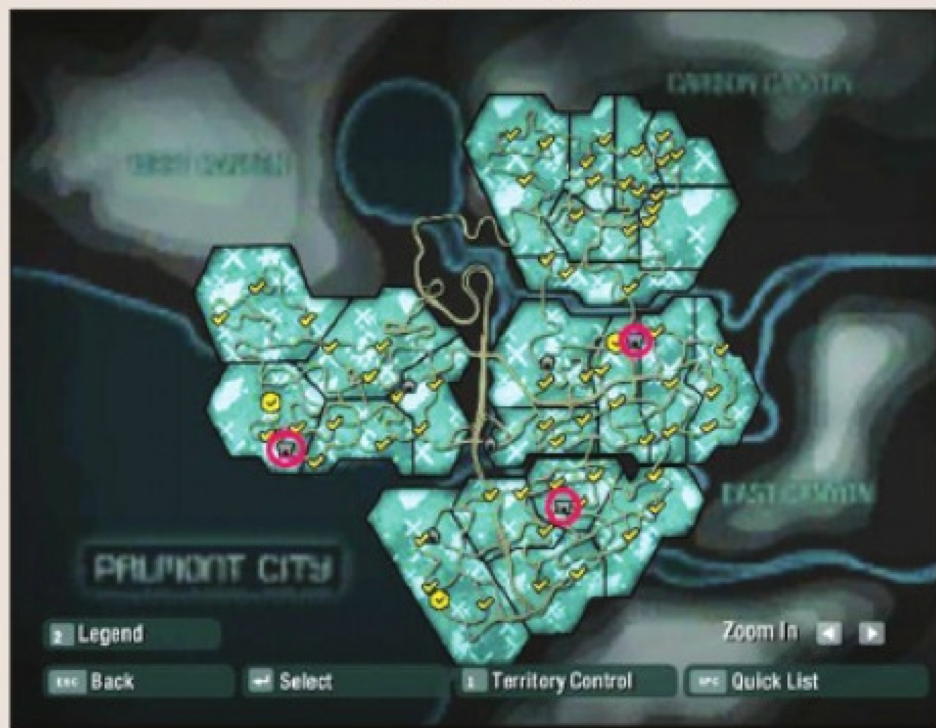
Colin——击败Wolf之后加入，基本技能是牵引。这家伙原来是Wolf的手下，后来弃暗投明了。他的牵引区域比另外一个牵引员大一些，另外



全部追击中断



全部隐藏地点



商店位置

他也会帮你改装排气筒、扰流板以及轮圈。

Samson——击败Angie之后加入，又一个Blocker。他的特技是在每场比赛后增加10%的收入，另外当你在自己的地盘“游车河”时比较不容易引起警方注意。

Yumi——有人叫她“玉米”，是第2个探路员，击败Kenji后加入。她的特技是在比赛时增加25%液氮，另外当你购买性能套件时帮你砍下10%的价格。

Nikki——最后一个Crew，似乎是进入第4块区域时自动加入的，基本特技是牵引。特技比较牛，增加50%的液氮和时间减速。所有的女人都是天生的讲价能手，她可以在你买车时帮你节省10%的开支。

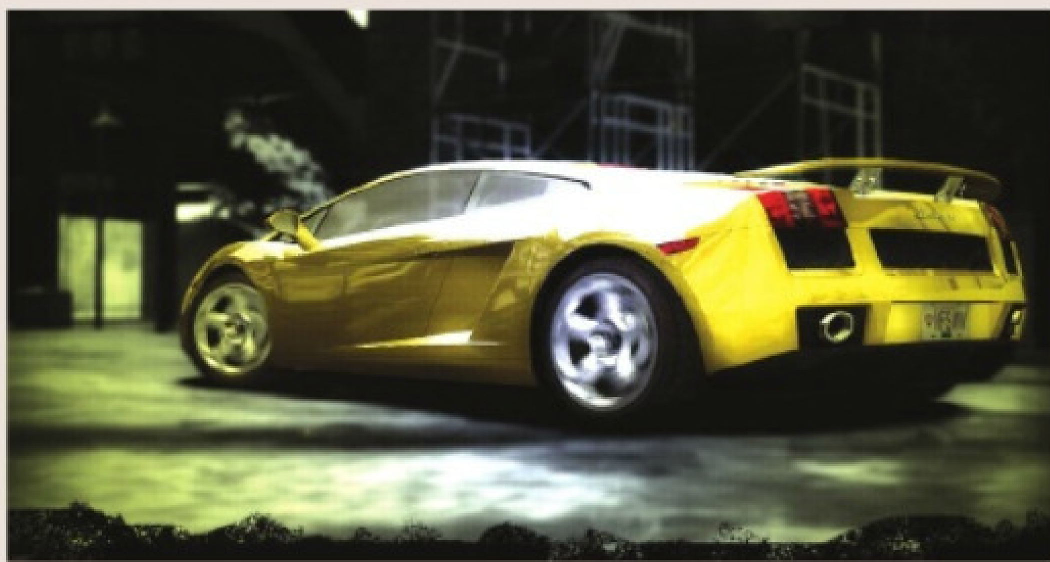
二、画面特效设置

好的画面才有激动人心的效果，但如果电脑配置有限也只能关闭部分特效。下面具体说明一下各种特效的设置，其中的“影响百分比”如果没有特别说明，则指设置变高时，帧率下降的百分比。阴影细节完全关闭时画面偏黑，建议打开。“关闭”与“中等”相差50%左右，“中等”与“最高设置”帧率相差8%左右，如果配置很差关闭此项可明显提高帧率。

1.分辨率：影响35%左右的帧数。

2.反锯齿：开得越高，画面中物体越圆滑，影响8%左右的帧数，一般开2×就可以了。

3.材质过滤：每一级大概影响8%左右的性能，尤其是3×以上时效果十分明显。



4.垂直同步：就是画面水平与垂直方向同时刷新，建议关闭。

5.世界细节：此设置越高，场景中修饰性的物体越多，建筑表面也更加逼真，对性能影响较大，每一级约10%的影响。

6.道路反射细节：此设置每一级影响约10%，依个人喜好调节。

7.车体细节：此设置越高车越逼真，对画面帧数影响较小，3%左右。

8.车体反射更新率：此设置越高，车上镜面反射景物的更新速度越快。

9.下雨效果：开启后遇到下雨会出现镜头水珠的效果，影响较小。

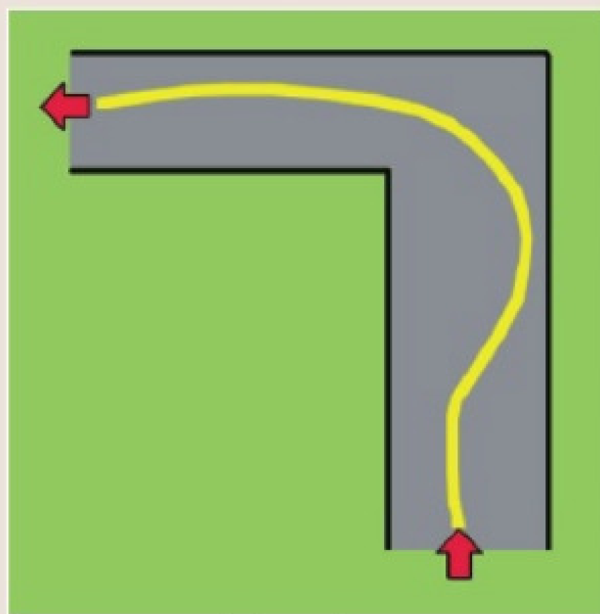
10.视觉效果：感觉这个设置比较奇怪，关闭或最高时画面效果偏白或浅蓝，且两者速度似乎一样，而中等状态下为偏黄绿，且相对前两种状态帧数较高。

11.动作残影：我的显卡比较垃圾，开不了，所以没法比较对画面帧数的影响，据说影响很大

12.粒子系统：就是模拟烟雾灰尘之类的东西，开启后平时没什么表现，然而一旦遇到大量烟雾场景则画面帧数急剧下降达60%，所以不是很在乎的话可以关闭它。

三、比赛类型介绍

1.跑道赛：跑2～3圈，选择阻挡对方赛车非常好用，一般赛道难度也偏低，多数弯道为90度，因此可以考虑使用肌肉车，过弯多半选择“走线”。


走线示意图

2.竞速赛：赛道难度较高，某些赛道包含大量V字形弯道，必须减速过弯或使用漂移技巧。某些赛道有近路，可以节约大量时间。

3.测速点竞速：通过规定点记录瞬时速度，累计最高分获胜。可以使用牵引车手增加速度，调整NOS在接近测速点时使用。某些大于90度的出弯点会设置测速点，此时最好使用减速过弯，速度损失较小。另外可以较晚发车，避免和其他赛车发生冲突。

4.检查点竞速：在规定时间内通过指定点，多余时间可向后移，难度较高，大量V形弯，后期某些赛道时间要求严格。

5.甩尾赛：本作的甩尾赛不是很难，玩过前几代的玩家应该都很熟悉了。基本要领就是保持尽可能高的速度连续甩尾不要撞墙，每次当你改变车尾方向的时候分数还会有翻倍的加成，得分全靠它了，另外有可能的话最好在路边的黄色区域内甩尾，得分会更高。得分高低取决于甩尾的时间、速度、距离以及车身扭转角度。速度越高的甩尾分数越高，但速度过大控制不好会撞墙。有时候你就要将很多小弯合成一个大弯，左右连甩配合直道甩尾，可实现全程甩尾。

6.山道双人追逐赛：Boss战，难度很大。第一阶段是玩家跟在对手后面，距离越近越高分。第二阶段是玩家在前跑，对手尾随，在第一阶段玩家所得的分数都会被慢慢减去，对手尾随距离越接近玩家，被减去的分数越多。完成两阶段后，玩家的分数以正数为胜。如果第一场胜出，第二场就不用比了。

7.街头竞速赛：本作新增模式，街头竞速战共有12辆车辆参赛，

队友不能参加比赛，同时对手的车辆也是装备精良。在你占领一片区域之后就会自动出现，不影响通关。

8.对手挑战赛：在自由模式中可能遇到对方车队挑战，选择一个目的地，通常难度不大。

四、赛道分析

对于赛道首先还是要熟悉起来。当你第一次选定好赛车和赛道时，进去后不要急于求成，先慢慢开，对赛道的路线有个基本的了解。建议多开几圈，争取做到在不看小地图的情况下记得赛道的大致路线和比较困难的弯道地点。当你觉得已经熟悉了之后就可以开始练习漂移，不要因为几次开下山和几次碰壁就不耐烦了，要有平常心和好的集中力。以下是一些难点赛道的分析：

Lofty Heights Downhill：竞速赛，特点为山路，道路狭窄，这对于习惯了玩宽道的极品玩家来说可能会有些不习惯，注意好过弯减速和合理利用Neville的阻挡能力。

Rabino Witz Drive：检查点竞速，共5个检查点，在通过第1个检查点时有条叉路，通过1个货架的那条路就是近路。通过第2个检查点后，穿过一条短隧道约可节省7～8秒的时间。

Lofty Heights Downhill：山道甩尾赛，难度较大，山道路面较窄，甩尾没有太多空间，而且甩尾赛严禁撞墙，这就决定了山道甩尾赛速度不能太快，一般来说入弯速度可在100左右，在漂移过程中视情况加速或减速。另外山道护栏为黄黑相间的地方要特别注意，在这些地方速度过快就有可能冲出，比如进入隧道的180度大弯，外道就特别容易冲出。

Eskuri Plaza：检查点竞速，特点是时间较紧，180度弯道较多，需要用到漂移技巧，注意前两个点开快一点，节省时间过后面路段。

Chinatown Tram：竞速赛，V形弯和S形弯非常多，难度不低。需要卡位、队友帮助，以及各种过弯技巧的综合使用。

Knight Street：检查点竞速，完成这条赛道有两个关键地方，一是第3个检查点是个转弯，出弯处正好有个障碍物，切忌撞上；二是通过第4个检查点时有短隧道可走捷径。

Mason Street：竞速赛，S小弯非常多，是练习左右连飘的好地方。

Lookout Point和Devil Creek Pass：均为S形山路赛道，是比较典型的山路练习道，要想山道飘得好，多多玩这两个地图。

Deadfall Junction：山道漂移赛，生涯中第一个Boss决战，注意所有可能冲下道的全为下坡左转弯，过弯注意减速，也可选择擦墙走。

Blackwell Road：转弯较隐蔽，近路也较多。掌握好这两点3级车都能轻松过关。

Desperation Ridge：山道赛，生涯中和黄区Boss作战，注意所有可能冲下道的全为下坡右转弯，和Deadfall Junction方法相同，另外注意两个S形过弯时使用连飘最好，难度较Deadfall Junction略大。

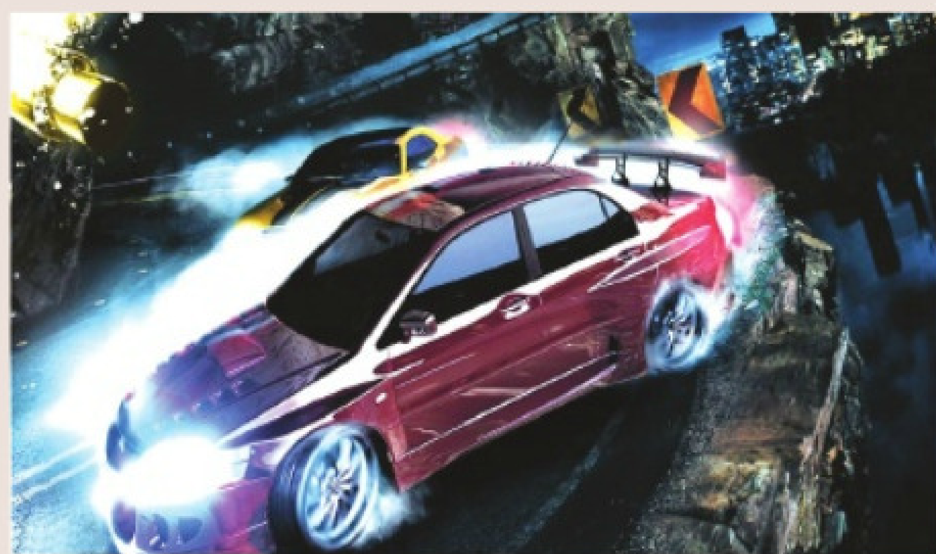
五、驾驶技巧介绍

1.完美起步：看加速的色条，绿色的时候是完美起步。不过每种车完美起步时机都会有差别，一般开始时先加速到底，再放开，快到3的时候再加速，都是完美起步。另外一点就是要保持好合适的起步转速，一般在2000～4000转都是比较合适的。



如果用方向盘的话就容易达成完美起步

2.直道冲刺：直道时按住油门，眼光放远，切忌和障碍物发生正面碰撞，这样速度损失太大。余光看后视镜，注意挡道，另可以把试图超过的车辆拦住。另外跟在自己队友的牵引车后也可



增加不少速度。

3.使用NOS：NOS持续时间和加速度可以在藏身处调整，通常使用中间位。一般使用条件——第1种情况是前方为较长直道，这时使用NOS可以达到更高的车速，可实现直线超车；第2种情况是刚刚撞车或有较大失误情况下，使用NOS可以快速提升速度；第3种情况是冲上斜坡前使用NOS可以使赛车飞过十字口，避免和其他车辆相撞；第4种情况是接近终点时对手位置和你较接近，赶快使用NOS冲刺取得胜利。

4.如何走位：走位就是尽量选择速度损失最小的路线。要攻克弯位首先要练好控制——使车辆在弯道中不撞墙，同时还要会学会合理使用油门及刹车。入弯前松开油门1秒连带按1秒脚刹键，只是点一下，再快速前进，可以考虑加NOS，这样入弯速度什么的都有保证。多加练习，经验会告诉你该怎么做车子就不会撞墙，以及怎样才可把速度控制好。在弯中调整路线，微微按几下油门，看弯的长度，保持速度在110左右，不要让速度减到100以下。

5.防止撞车：最重要的走线选择要合理，速度未降不可强行过弯，紧急情况下可使用一些技巧。一般出弯快撞的时候按氮气加速，就不会撞了。比如一个S形弯，现在是右转弯接左转弯，你开始时就把车开到左边车道，然后减速接近转弯点时向转弯点冲过去，在即将撞上时按氮气加速+上方向键+右方向键（这些键都不是一直按着，比如要撞上墙时就可以放弃甩尾，让车子顺利出弯），出弯后又是走到弯点的反方向车道，然后冲向弯点，接着就同上了。车速控制一般在80～150之间为宜，根据车道的大小可以调整车速。事实证明，撞一下墙比蹭10下都惨！千万不能撞墙，出弯大点宁可蹭着喷过去，车头一正，就可以边喷边看后视镜挡人了。

6.如何入弯：进入弯道前要先看看这个弯道的弧度有多大，以判定你该中速或者高速入弯。像比较长的180度弯道就要以160kM以上的时速入弯，这样才能把整个弯道漂过去。如果是Eternity Pass开始那几个弯就必须得减速了，看准入弯点，刹车打方向，利用惯性漂过，就不要狂加速了，看到车头过了之后就要反打方向把车身回正，然后加速进下一弯。又如Loft Heights Downhill才开始下坡的那几个连续小弯，在利用惯性的同时要注意自己的速度，稍微速度快点或甩尾过多就会撞。如果



过U形弯速度太快，应适当松油

过U形弯速度太慢，应适当加油

遇到N个连续弯道而且弧度比较大的那种，中间不要按刹车，而使用松油门来控制。当你过第一弯后不要急忙回车身，利用惯性漂到下一弯的入弯点，松一下油（注意只需要松0.XX秒），打方向再适当加油，这样就可以利用惯性又漂去下一弯（头文字D里的假动作漂移也是这样的，回想一下吧），Loft Heights Downhill就是很好的例子。

7.如何过弯：过弯时手刹减速减得太低，容易被超，减速有时又不能完全出弯，撞墙后速度也减得快，应该如何选择呢？最简单的过弯方法就是松油门，可以对付大部分的弯道。不过有少数弯道（如V型弯）不适合用这样的方法，此时的操作方法则是入弯时松开油门，打方向，等到合适的位置时踩住油门出弯（这种方法速度损失仅次于走线，所以能走线过的尽量走线过），这种方法需要多多练习才能掌握好。

8.走线减速过弯：走线过弯不是说走最短的路线，如果车速太快，就先把车开到外道再过，车速慢就从内道过，完全不用松油门，但有时不如松一下从内线过来得快。松油门过弯的精髓在于把轮子转过来而不是降速，只要轮子转过来了就立即踩油门，不要等速度往下降，这样才能达到最佳效果。笔者还是较钟意走线过弯，速度不要降至110以内即可，出弯好的话不喷都行。S弯个人感觉难度最大，考验技术，每个S弯还是需记线。V弯没啥好说的，4th战争那个无敌BT的V弯，只能手刹1秒过了，没有更好的方法。



过弯时车速过快，需正打入弯方向

过弯时车速过慢，需反打入弯方向

9.漂移：本作的漂移在路上分高分区和普通分值区2段，高分区一般指的是在路两边最靠边的位置，大多都是一些类似缓冲区的地方，而正常路面则是普通分值区，要一场比赛获得高分，其实很简单，连续甩尾越多当然是分数越高，但如果你始终能在高分区飘，那么即使你连续飘移的累积次数不多，也会获得很高分数。

10.连漂技巧：前提手动换档，入弯前的速度要大于90kM。在入弯时直接换成1挡，用1挡一直漂到终点，途中不换挡。然后车的尾巴就会自动甩出去，在直路时按下NOS，速度在105kM以下，此时也是算是在漂移，分数继续加，倍数也会涨，涨到×20并不难，难在你该如何把×20坚持到终点。很多赛道在经过前面连续的弯道后就会有一条很长的直道留给你，这里不是给你加速的地方，一般过3秒左右你不作出漂移那×20就没有了。所以在直道时自己把握时间左右漂一下，不要撞墙就是，速度保持在140～160之间。



后期比较好的阻挡车手

11.山路甩尾赛操作技巧：首先要调校车辆——轮胎的甩尾能力要高过抓地力；加速要高过极速；后轮偏重。首先是起步，注意要适当的提速，保证在入第一个弯时（速度奖分）是蓝色的，但不要超速，有蓝色就可以了，这有利于入第一弯时角度的把握与后面系列弯道的调整。第2是入弯，一般来说蓝色入弯的速度都很快，所以弯内角和弯外角要留适当的空间用于过弯中的调整。第3就是弯中调整，这一步的操作是关键。很多朋友入弯角度很好，速度也不错，但弯中调整失败，影响了整体效果。弯中调整主要就是方向和油门的控制，弯中一般会出现两种状况——车速太快，车子向弯道外侧漂动，解决方法是适当松油，如果是V形弯还需要正打入弯方向。或者车速太慢，车子向弯道内侧漂动，解决方法是适当加油，如果是V形弯还需要反打入弯方向。当学会弯中调整后，就要看速度了，最好保持速度条始终是蓝色的，使两次甩尾的间隔时间不要过长，过前弯时心中想着下个弯的方向和角度。这里只是说操作，不说原理和详细角度，具体就要在实际中体会了，不怕重来，多试就成。当你用这个调整方法完美过弯后，请注意车速和下一个弯角的时机，许多弯都是可以连惯甩尾的。

12.Boss战心得：在这种赛道里，黄黑相间的护栏是不能承重的，如果转弯不及从这些地方撞飞出去，就需要重新开始，所以保证不撞墙是第一位的。因此在车型上最好使用转向比较灵活的，入弯前松油门、点脚刹，如果感觉实在转不过去再点一下手刹就差不多了，当然有时弯道边上那些能够承重的水泥护栏还是可以利用的。而对于转向不够灵活的车型，一般就不用脚刹了，大多用油门、手刹互换的方式过弯，一般的弯点两次手刹就过去了，再小一点的弯减点速也能过去。这个模式下一定要尽量习惯于偶尔放开油门的方法，遇弯时油门要适中，千万不要一按到底（一按到底在普通赛道模式是完全可行的）。这里特别说一下终极Boss，最后的这个Boss有一个小Bug，当Boss切外道准备转向时，你保持内道直接撞过去，撞向Boss时角度不能太直也不能太平，才能刚好超越。同时用脚刹配合转向，撞得好的情况下，可在接下来的几秒钟都跑在Boss前面。利用这个Bug，一开始就冲上去，在第一个弯道撞并反超他，然后就用自己的车卡着他的车头，堵着他10秒就OK了。注意在过了第1个弯道后要抢第2个弯道的内道，把他挤在外道，这样到第2个弯道时你就好卡他了，封住超车路线就赢了，用时只有14秒多一点。

RAYMAN RAVING RABBIDS
雷曼——疯狂兔子

精品	总评 8.1
制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
类型	动作

文化包容性：8.5 上手精通：8.0 画面：8.0 音效：8.5 创新：8.0 剧情：7.5

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

本作不是一代的横版动作，也不像二代和三代那样拥有连续的冒险情节。在本作中雷曼被兔子家族囚禁在竞技场中渡过15天的时光，每天都要挑战5个关卡，以博取兔子们的信任并得到通关奖励——通便器（皮搋[chuāi]子），这是雷曼逃出囚室的重要道具。

第一天（Day 1）

雷曼正和伙伴们享受早餐，一群古怪的兔子包围了这里，随后雷曼被一只黑色的兔王捉到了竞技场中。

打开竞技场的门



←进入竞技场后可以看到共有5道门，开始时正中的大门是关闭的，只有完成左边3道门里的任务才会打开正中的大门，完成当天的关底任务。竞技场第4道门里的任务是跳舞，此任务不是必须完成的。

兔子不给礼物（Bunnies don't give gifts）



一只兔子让雷曼送一只炸弹包裹，用鼠标上下划动增加速度，也可疯狂按动键盘的左右Ctrl键，在35秒内将炸弹包裹交给终点的兔子即可。→

兔子拿奶牛没办法（Bunnies don't know what to do with cows）



←用鼠标逆时针画圆圈来蓄力，等屏幕左上方的蓄力槽达到八九成满，并且牛被抡到上方时按左键松手，牛被甩了出去，达到60米远即可，如方向不对或力道不足则为失败。

兔子喜欢吃得很饱①（Bunnies like to stuff themselves）



↑厨师在想像一些东西，按照屏幕所给出的提示画出这些东西，按住鼠标左键开始运笔勾画，要多多压线，完成后松开鼠标左键，系统根据所画出的形状好坏给出分数，在蜡烛烧完之前画出尽量完整和尽可能多的东西，当累积分数达到200分即可。唉，用鼠标画画确实很难！（要是有任天堂Wii的话……）



每天竞技的第4个任务都是跳舞表演，玩过跳舞机的玩家应该能轻松应付。雷曼身侧有两个圆圈，当两侧的兔子转到跟前时按相应的鼠标左或右键，出现白光为完美，黄光为普通，红光则为失误，失误累计一定数量任务会失败。注意蓝色兔子总是成双同时出现在两侧，这时同时按下左右键即可；金色的兔子会成双或单只出现，点中的话会得到100分的奖励，每场会出现9次金色兔子，它们是达成目标的关键，在歌曲结束时达到750分即告过关。每关舞蹈通过的话会解锁新的歌曲或服装道具，此任务虽不是必须完成，但会影响到游戏的完成度。→

兔子跳古怪的舞蹈（Bunnies are fantastic dancers）



拯救Globox



←离开竞技场前去拯救Globox，与街巷上出现的兔子们展开战斗。这里的战斗类似射击游戏，用鼠标移动瞄准，鼠标左键开火，通便器便是子弹，子弹用完将枪移出屏幕外可自动填满子弹。鼠标右键用来抓捕兔子或拾取宝箱，有距离限制，有的兔子不能直接抓到，如身上带有破锣的兔子，要将其防御打掉才能抓取。箱子里有生命、连续弹等奖励，只是有折断通便器标志的箱子不要打，打到后发出的子弹会直接掉到地上。敌人抱着炸药箱出现时要尽快将它射爆，关卡中的Boss往往有防护罩不能直接伤害，需要用子弹将它们发射的飞弹打回去炸掉，反复炸几次Boss便会炸毁，在拦截飞弹时注意要等它直线飞过来时再打，否则较难打中。关尾的射击考验大同小异，此后不再赘述。

第二天（Day 2）

雷曼被关到房间里，抬头望到高高的窗户，看到燕子自由来去不由叹气，在每天的竞技中获胜都会得到一只通便器，用它们或许能到达高高的窗台吧。在屋里有很多陈设，衣柜用来变装，留声机用来播放收集的音乐，马桶可用来重玩之前通过的小游戏。跑到门前不断挥拳擂击，兔王再次将雷曼扔到竞技场中，接下来要完成另外3个小任务。

兔子上厕所从不关门①（Bunnies never close doors）



←用鼠标瞄准4间厕所的门，当里面的兔子试图开门出来时，拖动鼠标左键将门关上，在关某道门时眼睛仍要注意到其它的门。若兔子将门完全打开也不要慌，这时用鼠标抓住门仍能关上，若动作稍迟会被攻击而任务失败。同时注意门的方向不同，鼠标要以一定的方向并贯注一定的力道，最后将4只兔子关在厕所里达到50秒即可完成任务。

用鼠标左键或空格键来跳跃，绳子过来时跳得越晚得到分数越多，在时限内跳跃达到3000分可完成任务。讨厌的是围观的兔子有时会阻挡视线，需根据感觉判断绳子的位置。→

兔子不会跳绳①（Bunnies can't jump）



兔子爱喝胡萝卜汁①（Bunnies are addicted to carrot juice）



←有群兔子乘潜水艇靠近海滩，雷曼利用手中的水枪喷射胡萝卜汁来对抗，瞄准兔子的潜水镜喷涂胡萝卜汁，将潜水镜涂满便算解决一只，坚持1分20秒完成任务，若有兔子靠近桌子则任务失败（此处有Bug，当左侧的兔子抵达桌子时程序会卡住）。

第三天（Day 3）

兔子不会飞①（Bunnies can't fly）



在开始与超级兔子一起坐在矿洞里的滑车上，用鼠标上下划动来增加滑车冲刺的速度，滑到悬崖将兔子弹出100米即可。难度不大，只要鼠标划动够快，蓄力够满就行。

兔子不刷牙①（Bunnies don't use toothpaste）



兔子的4颗牙齿都有蛀洞，里面有时会爬出蛀虫，移动鼠标瞄准并按左键将探出的蛀虫抓住，将它拖出来扔掉，每个牙洞的虫子出进2次就会使这颗牙齿坏掉，任一颗牙齿坏掉任务就会结束。到后期蛀虫会出现得多而快，坚持1分钟即可胜利。

兔子反应迟钝①（Bunnies are slow to react）



雷曼要在28秒内将球从起始点移到迷宫的终点，要做的是用鼠标控制沙盘倾斜使球沿着通道滚动，可撞断绿色障碍来节省时间，在途中要注意躲避陷阱。

骑上母猪赛跑



←进入大门，雷曼骑上母猪与兔子们展开奔跑比赛，用鼠标控制母猪的方向，用左键加速，在跑直线路程时用右键挥动苍蝇拍来使母猪发飚狂奔，跑动中尽量抄近路，而电脑控制的兔子们则不会抄小路，如此很容易抄到它们的前头，在时限内跑完3圈完成任务。此后的赛跑关卡相仿，只是场景和赛道上的变化，不再表述。

第四天（Day4）

雷曼已拿到3只通便器了，将它们安置到墙上，但离窗台还有很远的一段距离，看来数量还远远不够。在敲门之后，第4天的竞技又开始了。

兔子不会挤牛奶①（Bunnies don't milk cows）



←很简单，用鼠标上下划动来增加挤奶的速度，在20秒内接满3桶牛奶即可。

兔子是路痴（Bunnies are a-mazing）



↑控制小兔子在30秒内抵达迷宫的末端，并且不能碰到两侧的墙壁。

兔子不像蝙蝠①（Bunnies don't like bats）



←雷曼骑在蝙蝠身上，用鼠标来控制飞行方向，按空格键来普通加速，用鼠标右键使出苍蝇拍子来极限加速。注意屏右方有箭头提示小猪的位置，当追到小猪时按鼠标左键抓住它，再掉头飞回围栏上空按左键将小猪扔进去。在90秒内将跑到小岛各处的3只小猪抓回围栏，任务完成。

第五天（Day5）

兔子没记性①（Bunnies have no memory）



←考验记忆的小游戏，看到的是摄像机的视角，右上方的电量槽代表时间限制，在屏幕上有4只小兔子合唱歌曲，它们会以一定的顺序来发声，默记它们发声的次数和顺序，兔子每次演唱会重复之前的顺序和次数，重点记忆新出现的声音顺序。红框出现为兔子发声时间，当出现绿框时再操作，用方向键再现它们的演唱，至少40分才能过关。

兔子很少离开窝①（Bunnies rarely leave their burrows）



地里有6只兔子在盗洞偷萝卜，雷曼要用铁锹将露出的兔子头拍回去，拍中1只得10分，拍错扣5分，前面的命中率高，尽量多拍，后排的没把握可以无视，在1分钟内得400分过关。→

兔子不会玩躲猫猫（Bunnies are bad at peek-a-boo）



↑兔王和雷曼玩的一个小游戏，当兔王背对时大致有3秒的时间朝前跑，狂按键盘的左右Ctrl键加速跑动，当兔王转过身来立即停止前进，它转身的时机要参看屏幕上方的绿灯。当兔王转过身后，用方向键按照屏幕的提示来做相应的动作，等兔王转身再继续往前跑，如此反复，在90秒内抵达兔王身后完成任务。

第六天（Day6）

兔子对小猪很残忍①（Bunnies are heartless with pigs）



↑小猪妈妈站在迷宫的终点，雷曼要抱着小猪到达猪妈妈的身边，在迷宫中埋伏着很多拿着火焰喷射器的兔子，如果被它们捉到小猪就会变成烤乳猪了。在行走时注意怀中小猪的情绪，当它尖叫时意味着前方藏有兔子，这时要改道而行。避开所有兔子，在25秒内到达终点即完成任务。

兔子很敏感（Bunnies are oversensitive）



↑用手中的锤子奋力敲打兔子的头部，在10秒内尽量使它受到的伤害最大，当它的肿包达到60厘米即可过关。

兔子不会解剖手术（Bunnies have a poor grasp of anatomy）



↑首先观察兔子模型的旋转方向，然后灯会关掉，要将耳朵、眼睛、手臂和嘴巴组装到正确的位置。用鼠标来移动手中的零件，左右键来旋转，键盘回车确定修理，在25秒后根据完成度给出评分，达到700分完成任务。

第七天（Day7）

经过之前的竞技比赛，雷曼赢得了兔子们的尊重，这回房间里的布置也都更换得舒适豪华，兔王也不再将他拎来扔去，雷曼可以自己回房间和步入竞技场了。

兔子不会踢足球（Bunnies can't play soccer）



↑首先用鼠标上下划动来提升冲刺速度，跑到兔子身边选择适当的时机点击鼠标左键踢出兔子，再用鼠标控制兔子的飞行方向，避开守门兔子射入大门。越靠近两侧门柱得分越高，3次劲射的累积分数达到2000分即可过关。

兔子喜欢惊奇（Bunnies like surprises）



↑悬崖上的兔子被蒙住了双眼，崖顶散布着很多的东西，雷曼要引导兔子碰撞这些东西。用鼠标左右键摇动两侧铜铃来引导兔子，注意时间有限，尽量拿分数多的道具，如：鼠夹、火堆、控电箱等伤害大的，像仙人掌和靶子等顺路拿即可。时间一到会落下50 000吨大锤砸到兔子，达到51 000分以上过关。

兔子反应迟钝②（Bunnies are slow to react）



↑这回迷宫更为复杂，障碍和陷阱也更多，过关诀窍在于有的地方可用球将绿色障碍撞碎，从而少跑弯路节省些许时间。用鼠标控制沙盘的倾斜，在35秒内将球从起始移到迷宫的终点。

第八天（Day8）

兔子上厕所从不关门②（Bunnies never close doors）



←与Day2的关卡相仿，用鼠标瞄准4间厕所的门，当里面的兔试图开门出来时，拖动鼠标左键将门关上。这回兔子开门的速度更快，并且前方有走动的兔子要避开，将4只兔子关在厕所里达到45秒完成任务。

兔子不会滑冰①（Bunnies can't slide）



与3名对手进行较量，尽量滑行得靠近圆心，用鼠标来调整滑行的角度和力道，3场比赛的距离累积不超过7.5米便可获胜。→

兔子很有舞蹈天赋①（Bunnies have natural rhythm）



←本任务是要驱赶所有的兔子。在沙滩上有4台录放机和4群不同衣服颜色的兔子，它们会跟随特定的舞曲跳舞，用方向键控制雷曼移动，按空格键录放机来播放乐曲，这样会有几只同颜色的兔子翩翩起舞，跑过去用空格键踢飞它们，接着再踢另一台录放机，如此反复将所有的兔子踢光，在40秒内驱逐所有兔子完成任务。

第九天（Day9）

兔子不会剪羊毛（Bunnies can't shear sheep）



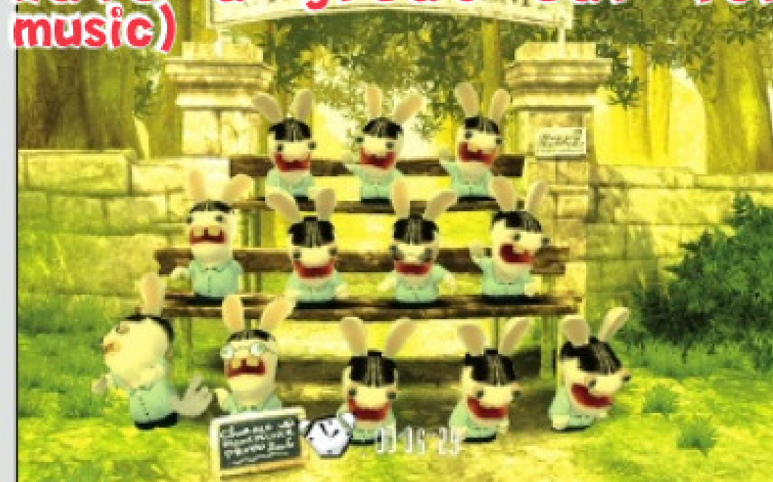
←在羊圈里开始有4只绵羊，用鼠标控制剪刀来剪取羊毛，避免剪到围栏和四处游走的兔子，将一只羊的毛剪干净后会进来新的羊，在60秒内累积达到600分完成任务。

兔子不喜欢被射（Bunnies don't like being shot at）



将兔子捆在旋转的圆盘上，雷曼要朝兔子投掷飞镖，越靠近它的头部越能得取高分，投镖时要迅速果断，根据兔子的位置留出移动的提前量。在时限内分数累积达到11 000分时过关。→

兔子很会听音乐（Bunnies have a great ear for music）



←兔子在排练合唱时总有捣乱者，雷曼要适时地找出捣乱者并教训它们。用鼠标移动手的位置，按左键放大视角观察，若发现摇头乱唱的家伙就划动鼠标给它个耳光。在放大视角下，捣乱者周围的兔子会给雷曼提示，注意它们的手指方向，朝着那个方向就能找到捣乱者，在2分钟内达到900分过关。

在天上钻烟圈



→与之前的关尾不同，这回不是射击也不是骑猪大赛，而是更为严峻的考验。雷曼由高空跃下，在下坠过程中要穿越连串的烟圈，接近的烟圈会变为金黄色。用鼠标来控制下坠的方向，左键来加速，在屏幕的右方有箭头标志下一个烟圈的方向，按照方向来调整飞行的角度。加速会使飞行偏高一定角度，加速飞行要留出偏移量，要稳扎稳打，不要因加速而错过烟圈，如错过1个烟圈会被加5秒，在1分40秒内降落到营地完成任务。这个小游戏难度较大，让人很容易想起《侠盗飞车——圣地安列斯》恐怖的飞行试练。

第十天（Day10）

兔子不会放牧（Bunnies can't herd）



←在围栏里有猪、羊、牛等不同种类的动物若干，雷曼要将同类的动物挑选出来。按住鼠标左键开始选择，划动鼠标将相同类型的动物全部选取，途中不能碰到其它种类的动物，松开鼠标将它们清除，随后有新的动物补充进来。一次选取的同类动物越多赚取的分数越可观，在60秒内获取2500分完成任务。

兔子不会挤牛奶②（Bunnies don't milk cows）

用鼠标上下划动来增加挤奶的速度，当奶桶接满时按鼠标左键或空格键换桶，在26秒内接满3桶牛奶即可。→



兔子对小猪很残忍②（Bunnies are heartless with pigs）



←用方向键控制雷曼抱小猪穿越迷宫，听到小猪叫声异常暗示前面有埋伏，避开路上的兔子在30秒内到达终点即完成任务。

第十一天（Day11）

兔子难以安眠（Bunnies don't sleep well）



←有只兔子的睡眠不好，雷曼进入它的梦境看到空中有幽灵在飞舞，这时用鼠标控制人物躲避空中飞舞的幽灵，坚持22秒过关。

兔子很少离开窝②（Bunnies rarely leave their burrows）

与之前不同，这回有猪头从洞里随机出现，难度有所增加。雷曼要用铁锹将露出的兔子头拍回去，拍中一只兔子得10分，拍错扣5分，拍到一只猪头扣30分，在1分钟内得400分即可过关。→



兔子不像蝙蝠②（Bunnies don't like bats）



←这回难度有所增加，同样用空格键普通加速，鼠标右键使用苍蝇拍极限加速，用鼠标控制飞行方向。小猪总在特定的几个地方依次出现，但在途中会从码头跑过来兔子偷猪，要及时将小猪抢回来扔到围栏里，这样会额外花费一些时间，建议先用40秒左右捉回2只小猪，再抢回被兔子偷走的小猪，利用剩余的时间捉最后1只，一切行动在90秒内完成即可过关。

第十二天（Day12）

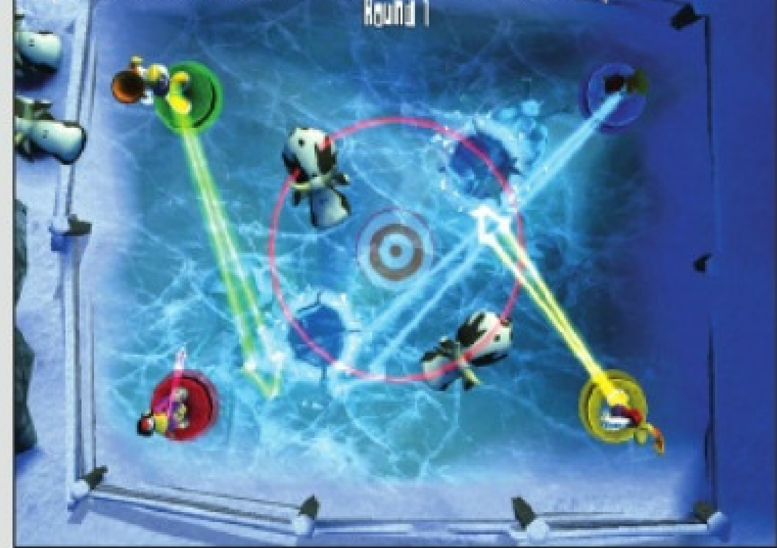
雷曼无疑成为了兔子们心中的英雄，不但小兔子奏乐欢迎雷曼回到房间，连兔王也笑容可掬。回到屋里看到陈设变得更为豪华，但雷曼并不留恋这里，将通便器安置到墙上，继续期盼着有一天能从高处的窗口逃出去。

兔子不会玩保龄球（Bunnies don't understand bowling）



↑雷曼站在矿洞里，在洞外的悬崖处排列着10兔子，要蓄力扔出木桶将它们撞下悬崖。用鼠标左右划动瞄准，朝前划动鼠标扔木桶，注意左侧有土包会影响木桶的力道，方向也不用太直，稍偏离一点角度为好，每轮扔2次，一轮之内获得150点过关。

兔子不会滑冰②（Bunnies can't slide）



↑与之前的挑战有较大的区别，冰场上增加了冰窟窿和奶牛等障碍，并且规则也发生变化。雷曼和对手都有3次的滑动机会，碰到奶牛会被弹开，掉入冰窟窿则直接失败。建议前2次尽量避免与对手相碰，关键是第3次调整好角度和力量，在3次滑动之后与圆心的距离达到2米之内即可过关。

兔子不是鸵鸟（Bunnies are not ostriches）



↑一些超级兔子被当成炮弹打到了地里，雷曼要驾驶飞碟操纵吊钩将它们从地里拔出来。用鼠标左右划动控制碟子，用左键来使用吊钩，工作中加快飞碟移动速度，甩开跟随看热闹的白兔子，1分钟内拔出10只超级兔子即可过关。

第十三天（Day13）

兔子不会跳绳②（Bunnies can't jump）



↑这回大象不会主动摇绳，要玩家自己来。用鼠标画园圆来摇动绳子，按鼠标左键来跳跃，绳子过来时跳得越晚得到分数越多。其实操作时不用看绳子的位置，当鼠标划到左下方左右的位置点击起跳即可，在10秒内得到1000分完成任务。

兔子反应迟钝③（Bunnies are slow to react）



↑与Day3和Day7的挑战相仿，难度有所增加。节省时间的方法是撞开两处绿色障碍，在40秒内将圆球滚到终点完成任务。

兔子没记性②（Bunnies have no memory）



↑这回屏幕上不但有4只小兔子，兔王也参与进来，兔子用方向键控制，兔王用空格键。它们以一定的顺序发声，默记它们发声的次数和顺序，用方向键再现它们的演唱，获得40分才能过关。

第十四天（Day14）

兔子的挑剔（Bunnies are ticklish）



↑本关考验记忆力。兔子的大脑分为4个区域，每个区域在想着不同的东西——棒子、香肠、眼睛和嘴，在开始记住这4样东西所在的位置，等东西消失后根据左侧出现的东西选取它原本所在的大脑区域，1分钟内累积到950分过关。

移动鼠标瞄准牙齿上出现的蛀虫，按左键将蛀虫抓住拖出来，蛀虫出来前会在牙洞上冒出尘土，鼠标等在那颗牙齿上准备捕捉即可。坚持1分钟过关。→

兔子不会飞②（Bunnies can't fly）



兔子不刷牙②（Bunnies don't use toothpaste）



←这回的任务目标是200米，用鼠标上下划动来增加滑车冲刺的速度，滑到悬崖将兔子弹出，等兔子飞出一段距离，按鼠标左键引爆兔子屁股上的火箭，这样会往前再蹿出一段距离。

第十五天（Day15）

与Day9的关尾挑战相仿，这回难度有所增加，如穿过桥梁时会遇到飞驰而过的火车，调整好角度由桥底穿过去，另外还有一些飞行物干扰，保持一定的速度避免被砸到。在接近烟圈时让雷曼稍低一些再加速穿过，平时加速不要常用，争取不错过任何的烟圈，在1分40秒内飞抵营地完成成任务。→

兔子很有舞蹈天赋②（Bunnies have natural rhythm）



与Day1的挑战相仿，变化是图案的绿色痕迹隔一段时间闪现一次，雷曼要凭记忆将图案勾勒出来，不要急于完成图画，力求图形画得准确完美，这样一幅画完成可得100分以上，在时限内画完3幅画并不难，累积分数达到300分完成任务。→

兔子只能朝下飞（Bunnies can only fly downwards）



←这回沙滩上增加了捣乱的兔王。在开始先踢响近身的录放机，快速驱赶跳舞的兔子，兔王会跑过去关闭录放机（有时也会跑去开其它的录音机），此时避开兔王去开其它录放机，再解决对应颜色的兔子，途中要避免被兔王撞倒，直到将所有颜色的兔子清光，时间控制在45秒以内完成任务。

兔子喜欢吃得很饱②（Bunnies like to stuff themselves）



最后的营救行动



←竞技场内欢呼雷动，空中还燃放起美丽的火花。雷曼进入大门内是一座现代化的工厂（雷神之锤？），看到远处的机械蚂蚁逃走，跑到卫生间打倒几只破锣兔，爬竖井引爆斜坡上的滚雷，往前攻入餐厅遇到间谍兔和生化兔，附近的机械蜘蛛不断游走，随时拦截它的飞弹。随后注意空中出现的喇叭，射中它的话附近的兔子会闻声起舞，雷曼趁机从容解决。最后蜘蛛同时发射数颗飞弹袭击，眼明手快地将它们打回去，炸掉蜘蛛成功救出伙伴。

终于可以逃出去了



←雷曼回到房间将通便器安置到墙上，攀着成列的通便器能够爬到窗户边了，他成功地逃出兔子们的居所，回到森林中。原来早餐的地方早被一群绵羊占据，雷曼正要哄赶这些家伙，却不小心掉进地洞不能自拔，看着肥硕的绵羊在他身周饕餮大餐，真是哭笑不得…… P

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC
HAMMERS OF FATE

魔法门之英雄无敌V——命运之锤 新增阵营详解

■北京 Griffin

精品	总评 8.5
制作	Nival Interactive
发行	Ubisoft
类型	回合制策略

文化包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：9.0　音效：9.0　创新：7.5　剧情：8.0

几乎每一代《英雄无敌》都要在玩家翘首期盼中吊足了胃口之后才出现，而之后的资料片则是这种期待的一种延续。作为《魔法门之英雄无敌V》的资料片《命运之锤》除了保持基础版的原始设定外，还加入了大量全新的游戏元素，虽然我们知道这是“英雄无敌”的一贯作风，但《命运之锤》所添加的元素还是令人倍感新奇。策略游戏的魅力来自于游戏过程中玩家的自主决断，所以简单地加入剧情和故事并不是关键，《命运之锤》中新加入的种族、英雄、技能、魔法等为这个游戏注入了真正的新活力。

《命运之锤》的剧情设定在伊莎贝拉女王收复狮鹫王国的战争结束时期，在北方寒冷的群山中，一股新的势力正在悄悄崛起，他们就是隐姓埋名了数个世纪之久的堡垒阵营（Fortress），也就是矮人族。一向不与外界多做交流的矮人们为了从恶魔与亡灵手中收复失地，拿起了手中的利斧，运用他们世代相传的秘法，与敌人展开不懈的战斗。这篇攻略的内容主要围绕矮人族的英雄、兵种、技能等因素展开介绍，让刚接触这个资料片的朋友可以迅速上手。

矮人族英雄介绍

矮人族英雄全都具备本族独有的符文魔法能力，被称作符文法师。虽然在世人的印象中，矮人多是强壮有力的战士，但这些精通符文魔法的矮人才是能够担当英雄重任的人。《命运之锤》中新增加了一些符文法师，他们的起始属性均为：攻击力0、防御力1、法力2、知识2，但各自拥有独特的特殊能力。



布兰德（Brand）

初始技能：符文知识（Runelore）、精练符文（Fine Rune）

特技：符文艺术（Rune Artist）。精炼符文的几率增加20%，布兰德每升1级几率再增加1%。



艾芭（Ebba）

初始技能：符文知识（Runelore）、进攻（Attack）、战术（Tactics）

特技：骑手（Rider）。艾芭每升2级，所带领的熊骑兵和黑熊骑兵攻击力、防御力各增加1点。



俄林（Erling）

初始技能：符文知识（Runelore）、巫术（Sorcery）

特技：烈焰管理者（Keeper of the Flame）。俄林每升2级，所带领的符文牧师和符文族长攻击力、防御力各增加1点。



赫尔马（Helmar）

初始技能：符文知识（Runelore）、光明魔法（Light Magic）

特技：神圣之锤（Sacred Hammer）。对友军施放光明魔法时有几率在目标身上再施放一个“正义之力”魔法，基础几率为20%，英雄每升1级，几率再增加3%。



英伽（Inga）

初始技能：符文知识（Runelore）、启迪（Enlightenment）、学者（Scholar）

特技：符文大师（Master of the Runes）。当英伽升级时有25%几率可以学到符文魔法，但是无法学到第5层的符文魔法。



英格瓦（Ingvar）

初始技能：符文知识（Runelore）、防御（Defendes）、活力（Vitality）

特技：保护者（Protector）。英格瓦每升2级，所带领的守卫者和盾卫者攻击力、防御力各增加1点，每5级生命值增加1。



卡里（Karli）

初始技能：符文知识（Runelore）、幸运（Luck）、福将（Soldier's Luck）

特技：利刃（Sharp Blade）。卡里每升2级，所带领的投矛手和游击手攻击力、防御力各增加1点。



托格哈国王（King Tolghar）

初始技能：符文知识（Runelore）、巨型符文（Greater Rune）

特技：石厅之王（King of the Stone Halls）。托格哈国王所带部队永久拥有雷鸣符文效果。



洛尔夫（Rolf）

初始技能：符文知识（Runelore）、领导（Leadership）、外交（Diplomacy）

特技：巧舌如簧（Golden Tongue）。野外生物加入的可能性增加，战斗胜利后可以获得金币和资源。



斯薇（Svea）

初始技能：符文知识（Runelore）、破坏魔法（Destructive Magic）、风暴大师（Master of Storms）

特技：风暴召唤者（Stormcaller）。敌人无法抵抗闪电魔法。



沃夫斯坦（Wulfstan）

初始技能：符文知识（Runelore）、后勤（Logistics）、探路（Pathfinding）

特技：边境守卫（Border Guard）。沃夫斯坦在己方城镇一天路程内获得额外的防御加成，沃夫斯坦每升2级加1点防御。

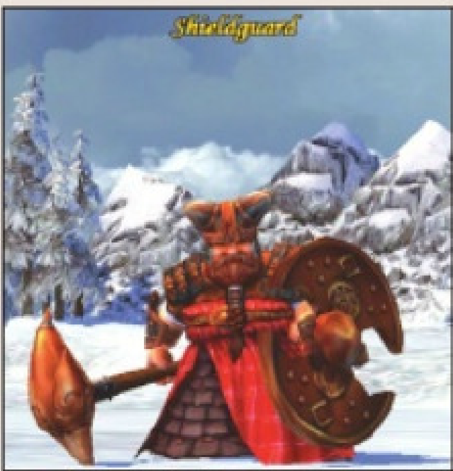
堡垒阵营生物介绍

堡垒阵营和其他6个阵营一样，拥有7个等级独特的部队，每级部队可以升级为相应的加强型。堡垒阵营的部队除了第7级兵种外，全部都是身材粗壮的大胡子矮人，可能在造型上略显单调了一点，不过他们个个都多才多艺。下面就堡垒阵营的生物做一下介绍。

一级兵种

名称	攻击力	防御力	伤害力	生命值	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
守卫者（Defender）	1	4	1～1	7	4	9	N/A	N/A	1×1	N/A	激怒、装甲、巨盾
盾卫者（Shieldguard）	1	5	1～2	12	4	9	N/A	N/A	1×1	N/A	激怒、装甲、巨盾、盾墙

特技说明：



激怒（Enraged）：当友军部队出现整队阵亡时攻击力上升（每倒下一队，攻击力增加1）。

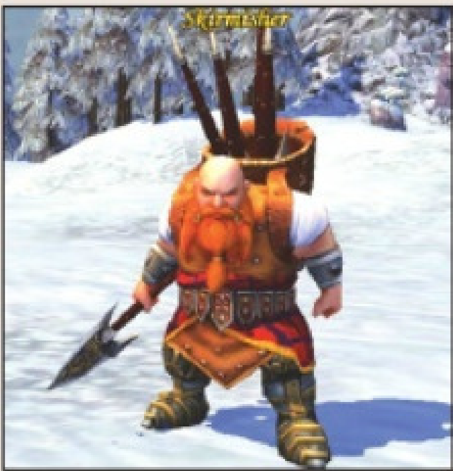
装甲（Armoured）：免疫减少防御的魔法和效果。

巨盾（Large shield）：受远程攻击时，所受伤害减半。

二级兵种

名称	攻击力	防御力	伤害力	生命值	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
投矛手（Spearwielder）	4	4	1～2	10	4	9	N/A	2	1×1	N/A	射手、撕裂
游击手（Skirmisher）	4	4	2～3	12	4	9	N/A	4	1×1	N/A	射手、撕裂、无近战惩罚

特技说明：



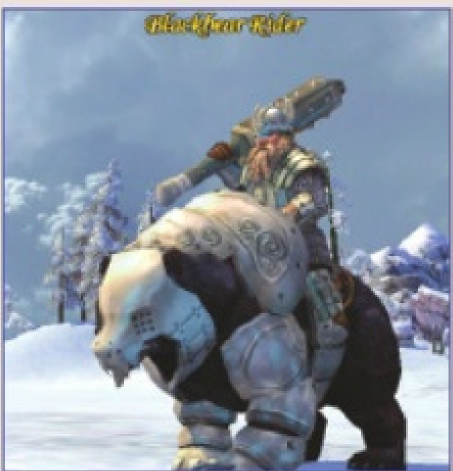
射手（Shooter）：射手是一种兵种类型，他们具有远程攻击的能力，在射击6格以外的敌人时会受到伤害减半的射程限制惩罚，射手在进行近身攻击或近身反击时也会受到伤害力降低的近战惩罚。

撕裂（Crippling Wound）：攻击后有几率使目标速度减半，主动性减少30%，持续两回合。

无近战惩罚（No melee penalty）：近战攻击造成的伤害力和远程一样，不减半。

三级兵种

名称	攻击力	防御力	伤害力	生命值	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
熊骑兵（Bear Rider）	5	10	4～5	25	6	10	N/A	N/A	2×2	N/A	激怒
黑熊骑兵（Blackbear Rider）	6	14	5～6	30	7	11	N/A	N/A	2×2	N/A	激怒、装甲、爪击



特技说明：

爪击（Paw Strike）：攻击后有几率使目标退后1格并且行动进度归零，其几率取决于进攻时前进的格数。

四级兵种

名称	攻击力	防御力	伤害力	生命值	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
狂怒者（Brawler）	6	6	2～6	20	5	12	N/A	N/A	1×1	N/A	心智魔法免疫
狂战士（Berserker）	7	7	3～8	25	5	12	N/A	N/A	1×1	N/A	心智魔法免疫、狂暴之怒

特技说明：

心智魔法免疫（Immunity to Mind Control）：对心智类的魔法以及相关技能免疫。



狂暴之怒（Berserker Rage）：使用后会防御归零，将防御值加到攻击力上，攻击不受反击，自动攻击最近的敌军，如果附近没有敌军将会攻击附近的友军。

五级兵种

名称	攻击力	防御力	伤害力	生命值	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
符文牧师（Rune Priest）	10	6	12～15	60	3	8	15	5	1×1	N/A	射手、魔法抵抗、火焰印记、施法者
符文族长（Rune Patriarch）	10	9	14～18	77	3	9	25	5	1×1	N/A	射手、魔法抵抗、火焰印记、施法者、十字攻击

特技说明：



魔法抵抗（Magic-proof）：所受的魔法伤害减半。

火之印记（Mark Of Fire）：攻击后有几率使目标所受的火焰魔法伤害加倍，效果持续2回合。

施法者（Caster）：施法者是一种兵种类型，他们拥有独自的法术。符文牧师可在战斗中施放偏转飞弹（基础）魔法；符文族长可在战斗中施放偏转飞弹（高级）、火墙（高级）魔法。

十字攻击（Cross Attack）：攻击十字形区域范围内的部队。

六级兵种

名称	攻击力	防御力	伤害力	生命值	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
领主（Thane）	15	25	8～12	100	8	11	N/A	N/A	2×2	N/A	传送、电免疫、风暴打击
军阀（Warlord）	15	25	9～14	120	8	11	N/A	N/A	2×2	N/A	传送、电免疫、风暴打击、风暴之箭

特技说明：



传送（Teleportation）：在战场上以传送的方式移动，可以穿越部队和障碍到达距离允许内的地点。

电免疫（Immunity to Lightning）：对电系魔法免疫，包括闪电、连环闪电等魔法。

风暴打击（Storm Strike）：普通攻击时附加伤害，伤害值和攻击造成的伤害相同，如果目标邻近的格有敌军还会造成连锁伤害，连锁伤害直到邻近格子没有敌军为止。

风暴之箭（Storm Bolt）：军阀每场战斗可使用一次本技能，其效果等于远程的风暴打击。

七级兵种

名称	攻击力	防御力	伤害力	生命值	速度	主动性	魔法值	弹药量	体型	元素属性	特技
火龙（Fire Dragon）	25	35	40～50	230	5	9	N/A	N/A	2×2	N/A	火免疫、火焰喷息、火焰之盾、元素生物
岩浆龙（Magma Dragon）	30	40	40～50	280	5	9	N/A	N/A	2×2	N/A	火免疫、火焰喷息、岩浆之盾、元素生物

特技说明：



火免疫（Immunity to Fire）：对火系魔法免疫，包括火球、末日等魔法。

火焰喷息（Fire Breath）：拥有火焰喷息的兵种在攻击或反击时会对目标和目标正后方的生物同时造成伤害。

元素生物（Elemental）：这是一种生物类型，元素生物对心智类魔法和相关能力免疫，毒免疫，无生命,无法被复活或治疗。

火焰之盾（Fire Shield）：将所受近身攻击杀伤值的20%反弹给敌人。

岩浆之盾（Fire Shield）：将所受近身攻击杀伤值的20%反弹给敌人。

符文法师的职业技能和能力

《命运之锤》中的技能系统沿袭基础版本，在原有公共技能和标准能力系统基础上，矮人一族的英雄和其他英雄一样，拥有自己的职业技能、能力和终极特技。每个符文法师都具备本职业的职业技能，在升级过程中将会学到职业能力，和其他公共技能、标准能力相搭配，就可以学到特殊能力，甚至是终极特技。我们将这些技能和能力总结为两个技能树。

符文法师职业技能

符文知识（Runelore）：掌握这个技能的符文法师将可以学会不同等级的符文魔法。基础：学习1～2级符文魔法；高级：学习1～4级符文魔法；专家：学习1～5级符文魔法；终极：使用符文魔法时不消耗木材和石料。符文知识下辖以下职业能力：

精练符文（Fine Rune）：使用符文魔法时有50%机会不消耗完资源。

巨型符文（Greater Rune）：消耗3倍资源使得同一符文魔法再次生效。

更新符文（Re-fresh Rune）：使目标生物使用过的符文魔法可以再次使用，如果该生物使用过多个符文魔法，则随机更新一种。



技能树1

技能树1

（注：以下仅列出资料片新增的特别能力和终极特技的说明）

永恒光明（Eternal Light）：英雄施放的光明魔法不能被驱散。

黑暗抵御（Shrug Darkness）：敌方施放黑暗魔法时，法力按照一半的强度计算效果。

符文盔甲（Runic Armour）：英雄学会奥术装甲魔法，施放时按照法力为4计算效果。

攻击阵形（Offensive Formation）：矮人族部队在邻近友军时攻击力得到加强。

符文协调（Runic Attunement）：英雄在使用符文魔法后，部队士气+2，持续1回合。

符文分流（Tap Runes）：英雄在使用符文魔法后会得到相当于一半知识数值的魔法值。

转移（Distract）：敌方英雄施放魔法后降低20%主动性。

幸运矮人（Dwarven Luck）：魔法抵抗的几率加倍。

投入（Empathy）：当部队士气高涨时，英雄的行动进度提前10%，反之则推迟。

导师（Mentoring）：当友方英雄的经验低于掌握导师能力的英雄时，如果相遇，则前者会获得经验差值25%的经验，每个友方英雄只能获得一次。

技能树2

（注：以下仅列出资料片新增的特别能力和终极特技的说明）

点燃（Ignite）：英雄施法的火属性魔法会使目标在接下来的3回合中受到总共等同于该魔法伤害力的伤害。

防御阵形（Defensive Firmation）：矮人族部队在邻近友军时防御力得到加强。

攫取（Snatch）：英雄在访问野外建筑和拣拾资源时不消耗移动力。

预备（Preparation）：当部队选择防御指令后，一旦受到攻击，无论攻击者是否具有攻击不受反击的特技，在攻击前该防御部队会先行发起反击，如果防御部队具有无限反击部队，则在受攻击后再反击一次。

迅捷头脑（Swift Mind）：英雄在战斗一开始主动性增加25%。

技能树2

终极特技

绝对防护（Absolute Protection）：敌方对英雄所带部队造成的普通攻击变成霉运状态，造成幸运一击时变成普通攻击，如果敌方英雄掌握自然之幸，则二者效果抵消。

符文魔法介绍

符文魔法系统是《命运之锤》中新加入的系统，也是堡垒阵营特有的技能。在堡垒阵营的城镇中，可以修建一种叫做符文神殿（Runic Shrine）的建筑，里面记载着不同级别的符文魔法，凡是具备相应能力的符文法师造访这座城镇，即可从中学习到符文魔法，其机制和魔法公会差不多。符文魔法像普通魔法一样也分为5层，但其使用方法却和普通魔法差别很大。普通魔法通常是战斗中轮到英雄行动时才可使用，符文魔法则是轮到某个部队行动时才能使用，因为符文魔法都是针对友军使用的增益性法术，一般来说，一支部队在一次行动机会中只能选择使用一种符文魔法。使用符文魔法并不消耗英雄的魔法值，而是消耗相应的资源，这对于游戏后期无所用途的资源是个不错的消费途径。下面我们来介绍各种符文魔法的作用。

第1层

冲锋符文（Rune of Charge）
消耗资源：1木材
作用：目标速度增加100%，效果持续1回合。

狂暴符文（Rune of Berserking）
消耗资源：1石料
作用：下次对同一目标攻击时会连击，但至少要有一支友军被消灭才能使用这个符文。

第2层

魔控符文（Rune of Magic Control）
消耗资源：1宝石
作用：攻击时随机偷取攻击目标的祝福类魔法效果。

驱魔符文（Rune of Exorcism）
消耗资源：1硫磺
作用：驱散身上所有诅咒魔法。

第3层

虚空符文（Rune of Etherealness ）
消耗资源：1水晶
作用：获得无实体状态1回合。

元素免疫符文（Rune of Elemental Immunity）
消耗资源：1水银
作用：随机免疫两类元素魔法，效果持续到战斗结束。

第4层

复活符文（Rune of Resurrection）
消耗资源：1石料、1宝石
作用：复活40%阵亡的生物。

雷鸣符文（Rune of Thunderclap）
消耗资源：1木材、1水银
作用：攻击时有几率降低攻击目标的主动性。

第5层

怒火符文（Rune of Battle Rage）
消耗资源：1石料、1水晶
作用：一定几率有一次机会近战攻击周围所有目标，而且攻击不受反击。

龙形符文（Rune of Dragonform）
消耗资源：1木材、1硫磺
作用：攻击力和防御力增加100%，受到魔法伤害减少50%，效果持续一回合（对龙无效）。P



WCG的启示——2006年“魔兽世界”的变化

■陕西 PurPle

相对于现在繁多的电竞大赛，WCG始终保持着自己在RTS项目上的特色，2006年的WCG在保留“星际”和延续“魔兽”的基础上又新增了“战锤40K”的新作作为比赛项目，可见组委会对RTS项目的重视。而这其中“魔兽”项目无疑仍旧是人们关注的焦点，比赛过后留下的除了一场场精彩激烈的较量外，我们也可以从中看出“魔兽”领域在一年来发生了哪些变化。

Hum 王者之师，霸气尽显

不管从赛程还是战绩上来看，Hum种族无疑是本次比赛的最大赢家。虽然小组赛结束后Hum仅有5名选手进入32强，但他们其中的3人打入了四强，我国人族WE.IGE.Sky在淘汰赛阶段更是场场硬仗，最终顶住各方压力杀进决赛，与Tod的巅峰对决也让玩家大呼过瘾，最终完胜卫冕。统计一下2006年的线下大赛，Hum是最风光的种族，高额奖金的WEG大师赛与含金量最高的WCG冠军都被Hum选手收入囊中。每个“魔兽”玩家心中多多少少都有种族优势这样一个模糊的概念，不同种族之间的平衡有时会因为一场著名的比赛或某些战术的流行而被打乱，而这种情况人族无疑发生得最少。相对于其它各族，Hum始终给人波澜不惊的感觉，也鲜有其它种族那样大的动荡，那就让我们看看这平稳的一年Hum有哪些变化？

1.“万金油”走出视野，“一波流”一统天下？

AM+步兵MF转火枪，二本山丘之王男女巫，利用光环支持的技能以及射程慢慢消磨对手，这是每一位Hum玩家都烂熟于胸的教科书式打法。如要细数从ROC时代流传下来的战术，那么万金油无疑会处在显要位置，从没有过一种战术能以惊人的出场率持续这么长时间。这种4族通吃以不变应万变的战术曾引领了Hum几个时代，虽然战网上还能看到它的出现，但本次总决赛中并没有直接看到它的身影。现在大多数Hum玩家喜欢利用前期的牵制，在二本时混合部队发起进攻，也就是近一年来大家津津乐道的“一波流”。但我们还是能从中找到万金油的影子，依靠光环支持的男女巫技能与射程消耗对手的万金油精髓传承了下来，而二发英雄选择的多样性虽没有山丘之王的杀招，但带来的召唤物或面杀伤足以代替火枪提供足够的DPS（伤害输出），而因为不用制造火枪这个花销大户，部队可以更早成型，初期也可以制造更多的步兵去压制，在中期对手没有高等级第二英雄的情况下Hum是占优的（图1）。


图1：2级牛头人即使4个冲击波也无法对Hum部队带来致命打击.

精彩战报：32进16 Sky vs Firestrike (TS)

一个经典的镜头，一场完美的比赛。Sky出现在地图上方，按部就班的发展，而兽人Firestrike则首发先知第一时间到1:00偷矿，开矿成功后去抓正在MF商店的Sky，双方在此开战。Firestrike虽然用一个兽兵换掉了Sky两个步兵，但先知被打成红血，Sky顺势到商店买了速度之靴，2级先知被迫回城（图2），AM马不停蹄直奔对方基地，在看到兽人建造中的商店后立即冲进Firestrike基地，AM与水人的包夹将先知打死（图3）。而剩下的比赛已没有了悬念，兽人因为开矿导致兵力和科技进度均落后于Sky，初期的这次失误也使Sky借机将AM抢先升到3级，一波过后Firestrike只能遗憾地“gg”。


图2：先知被迫回城


图3：先知在家中被包杀

2.三本流愈发成熟

如果要人族玩家列出最不愿遇到的对手名单，那里面一定会出现五鬼王的名字。如何应对DK的骚扰，如何与蜘蛛周旋，如何抵挡“毁灭一波流”都是每一个Hum不得不面对的问题。也许去年还会有

人拿万金油来对抗UD，但现在同水平对抗时Hum玩家都会尝试向3级基地迈进，这并不是因为其它战术行不通，而是因为Hum在对抗UD时到达三本的理由太多：直升机、坦克、龙鹰、三英雄，每一个都是对抗亡灵的利器，相比二本科技的人族，三本在对抗UD时无疑会主动许多。

精彩战报：32进16 Syc vs GoStop（TM）

我国人族老将Syc出生在10:00，蜘蛛王则出现在对角5:00，双方都是直攀科技的思路。初期都没赚到什么便宜，人族依次放下了狮鹫笼与双车间，开始量产骑士、直升机、狮鹫的立体组合，英雄仍旧是山丘之王与圣骑士；亡灵这边则是单地穴单屠宰场，采用蜘蛛+毁灭的打法，不同的是三英雄召唤了恐惧魔王，催眠对于限制人族的圣光与避难权杖有很大作用。双方各自MF，之间有过几次交锋，但UD因地面力量不足一直很被动。这里GoStop犯了一个错误，当UD看到Hum有了一定规模的骑士与狮鹫，理应补充毁灭者以克制对手，但Syc的直升机一直在视野中若隐若现，GoStop没有去核对直升机的数量，这样就不能贸然制造雕像，而是随即补充了大量憎恶和蜘蛛。这样一来人族在场面上当然就占据了上风，形成了骑士打蜘蛛、狮鹫打憎恶、直升机攻击毁灭者的局面，而且都是攻击克护甲。反观UD一方，憎恶只能去攻击骑士或跟对手英雄玩长跑，死亡缠绕还不够被狮鹫齐射的憎恶开销（图4），对Hum威胁最大的毁灭者数量甚至只有一只，而此时Syc的直升机仅仅只有8架，UD的操作已成多余，Syc扳回一局。



图4：Hum的阵容显然更为合理

NE 线上风光无限，线下灰头土脸

如果要评选出2006年线上比赛总体成绩最好的种族，肯定非NE莫属。无论是WC3L、Incup还是KOTH，精灵族的选手们能占据很大的篇幅，在有些线上比赛的历届冠军名单中NE甚至能占据半壁江山。而与这些形成强烈反差的是国际大赛上NE的持续低迷，除了年末Deadman灵魂附体过关斩将拿到Kode5冠军外，NE选手进入大赛决赛的次数并不多，让人们感觉这与他们在线上比赛那种强悍的整体实力并不匹配（编注：至截稿日，NE的第一高手Moon在联想IEST世界总决赛上击败Sky夺得冠军）。本届WCG似乎重蹈了这一覆辙，在32强中有11位精灵族选手，即便去掉2场内战，也应有9名NE进入下一轮，可32进16过后这个数字立即降为3人，被淘汰的不乏Deadman与Soju这样耳熟能详的知名选手。（图5）是DIDI8在32进16时在与我国香港选手Nicholas比赛时的一个失误，这位在预赛中淘汰了完美人族的欧洲一线NE，在没有任何征兆的情况下拔起了自己的生命之树，而接下来的比赛明显能感觉出DIDI8受此影响，状态大失，最终输掉了整场比赛。魔兽玩家中一直有这么一句话“选择一个种族的同时也能映射出自己的性格”，绝大多数NE选手们缺少的不是实力，也许是需要一颗冷静果敢的心。



图5：这样的失误已脱离了技术的范畴

1.“吹风流”走下神坛

说到这两年的暗夜对兽人，吹风流是很多玩家的第一印象，它犹如一个时代的印记篆刻在所有经历过的玩家脑海里。比起去年吹风流的大行其道，WCG2006比赛上它已不是主宰比赛的关键，经过一年多的摸索，每一位兽人都有自己对抗吹风流的打法，针对鸟德血少无甲机动性差的缺点，Orc有很多方案可以采用，而在敌我双方微操水平提升的同时，也对NE有更高的要求。虽然出场率大减（图6），但吹风流并没有因此淘汰，它缺少的只是新鲜血液和思路，从鸟德本身性能来说作为对抗Orc时的主力也是没有错的。



图6：如今的NE在对阵Orc时更倾向于选择混兵

精彩战报：32进16 ToRReN vs Rob（TR）

来自西班牙预选赛的冠军精灵族ToRReN在与Rob的3场比赛中都使用了教科书式的吹风流打法，虽然最后输掉了比赛，但其中不乏精彩之处。让我们从他们的第一场比赛来分析一下。

ToRReN出生在4:00位置，Rob则出现在近角5:00，NE正统开局，Orc在发现近角之后立即补充了第2个地洞并放缓了科技进度。初期操作战中NE赚到一些便宜，堵死了剑圣并抢到了对手3322野怪处的眼睛，这使得Orc在相当一段时间内被动。Orc在二本放下了单兽栏并开始量产狼骑与投石车，英雄选择了暗影猎手，NE这边继续MF等待鸟德大师级，英雄选择了传统的二发兽王，三发修补匠。双方在中期僵持了一段时间终于在连接点开战，而此时交战对于Orc是不利的，虽然这里的地形有利于投石车的保护与攻击，但暗影猎手并没有到达关键性的3级，装备

上与NE也相差很多，最重要的是Orc缺少足够的狼骑来维持阵形（图7），NE以极少的损失换掉了Orc大量部队，英雄等级被进一步拉大，虽然Orc强行将恶魔猎手点至回城，但大势已去，NE稍作补充便拿下了比赛。


图7：投石车瞬间被打掉使Orc陷入被动

2.战术不断翻新，内战愈发精彩

同族大战中变化最多的当数NE，不仅战术种类多，英雄的选择余地也很大，大赛中经常能看到不同战术风格的NE内战，常见的如：女猎Rush、AC种树流、熊+鹿、三远流，甚至变种的吹风流。说到这里不得不提我国NE玩家xixi独创的角鹰流，很多地图上角鹰可以在内战中发挥出数倍的威力，而这些都是颇具观赏性的战术，高水平的NE内战是玩家们最愿意看到的。

精彩战报：小组赛I组 Soju vs Hot（TM）

这场比赛也许可以当选本届最激烈的一场角逐，双方甚至没有好好MF过，从头到尾都是激烈的操作战，让我们看看Soju是怎么完成逆转的。Hot出生在地图10:00方向，Soju出现在2:00，如同复刻般相同的开局，两个恶魔猎手在路上相遇，双方都不愿退让，最后在“RP对抗赛”中Soju笑到了最后。Soju让空血空魔的恶魔猎手选择自杀（图8），这一举动为Soju节约了大量宝贵的井水。到了二级基地两人的发展方向终于发生了变化，Hot放下了单风之古树准备暴兵TR，而Soju双起知识古树直攀3级，战术上的差异决定了此时Hot要在兵力占优的情况下依靠种树积累优势，慢慢打垮对手。而Soju则是要等待大师级熊德的出现，场上的情况Hot占据绝对优势。Soju长时间以一个英雄和少量部队应战，初期节约的井水帮助他艰难抵挡住了Hot一波进攻，胜利女神已向Hot伸出了一只手，但Hot古树建造得太晚导致在优势局面时只能依靠AC与鸟德来拆建筑物，迟迟无法拆掉Soju大量月井与关键的知识古树。Soju坚持到了大师级熊德的出现并开始多线操作拖延时间，而此时的Hot依然有优势，因为种下的3颗战争古树已经发挥作用，但却将古树的能量浪费在走路与攻击英雄祭坛上（图9），Soju的知识古树与月井保存了下来。Hot局势占优却迟迟打不开局面，随着时间的拖延，Hot部队自然不是成型后Soju大师级熊德的对手，无奈告负。


图8：DH大有壮士断腕的气魄

图9：Hot的古树始终没有正确的攻击方向

UD 老鬼王无力回天，新亡灵表现欠佳

在WCG2006上UD的表现可谓黯淡，32强中有6名UD选手，可到了8强全军覆没。除多名实力鬼王没能参赛是一原因外，新人表现不成熟是另一问题。回顾2006年的各大赛事，亡灵战绩中规中矩，但能在国际大赛上有所作为的还是老面孔，能让人眼前一亮的新人凤毛麟角。国内更是惨淡，虽然Ted的出现是2006年国内UD最大的收获，但实在缺少可以屹立在国际舞台的亡灵选手。

1.DK骚扰不再风行

携带骷髅棒的DK如影随形跟着人族部队，抢兵、抢宝、抢经验或屠杀农民，这曾是UD玩家在对战人族时开始5分钟必须要做的。但久而久之人族玩家找到了DK活动的规律，利用分流部队消耗或躲避DK的死亡缠绕，而关于农民安全的问题，对顶级Hum玩家来说甚至不需大部队回援就可以依靠建筑学与民兵击退DK。现在的UD玩家更多会选择初期去MF而不是DK的只身骚扰。

2.后发英雄不再单一

对于DK+巫妖+地穴领主的全能RPG阵容，其它各族已慢慢适应，而UD大部分战术是建立在英雄基础之上，需要的就是英雄阵容上的变化。这种情况在今年得到了很好的发展，在DK对抗其它三族铁定作为首发的情况下，二发、三发英雄逐渐丰富起来。如近来流行对NE的娜迦、对Orc的火焰领主、对Hum的熊猫，甚至年中Sweet灵光一现的兽王蜘蛛流等，给UD增加了许多变数，也使打法更为丰富。

3.蜘蛛流重振江湖

如果要追溯蜘蛛流的历史，那么它肯定和Hum的万金油一样久远，而它也一直是UD主力战术之一，但在很长一段时间的大赛中并不易看到淘汰赛阶段依然使用蜘蛛流的，而使用蜘蛛流的普通玩家和职业选手数量却并不少。造成这一现象的原因，笔者认为是蜘蛛流的特点太过鲜明以及可操作性不如同级的狗来得大，现在使用蜘蛛流初期已很难再在对手身上捞得便宜，而中期对手在有了限制技能后又可能会有一段时间的被动。如今很多选手选择重操蜘蛛，更多的是为了提供空中掩护。

精彩战报：32进16 GoStop vs Syc（EI）

这是另外一场Syc与GoStop的比赛，对想学习和研究蜘蛛流的玩家来说是一场不可多得的教材。GoStop出现在地图10:00位置，使用了经典蜘蛛流开局，DK出来后立即去MF了地图中央的市场，打到了EI地图上珍贵的大无敌药水，而另一边Syc则大胆敲出民兵打掉了雇佣兵营地后开启了分矿。双方在商店处相遇，来回拉扯之后UD占到了一些便宜。而在Lich出来之后的追击中DK抢先升到4级，虽然Syc有着双兵营，但对举盾的步兵来说，2级光环支持的蜘蛛在拉锯战中明显更得心应手（图10），正面战场无法与UD抗衡，Syc只能撤退。GoStop顺势拆掉了Hum分矿，自己也派侍僧去开矿，此时UD已有很大优势。三本之后GoStop照例升级了毁灭者，Syc靠初期双矿积攒的钱双车间爆直升机试图与UD决一死战，但双矿运作等级占优的GoStop自然不会给Hum这样的机会，最终GoStop取得了胜利。



图10：面对两级光环的蜘蛛舞,步兵很被动

Orc 来势汹汹，后劲不足

2004年WCG两位兽王会师决赛的一幕至今难以忘怀，而2006年似乎是Orc霉运的一年，虽然涌现出很多兽人新秀，如在CEG和PGL名声鹊起的国内兽人新星Fly100%，但几位旗帜性的选手状态时好时坏影响了Orc在大赛上的成绩。WCG2006进行到16强时，由兽王Grubby领衔的豪华兽人大军曾独占7席，当时Orc论坛甚至有狂热玩家发出了兽人独霸4强的预言，而令人大跌眼镜的是这些兽族选手统统都被挡在了半决赛大门外，四强之中竟然没有一位Orc玩家。其中国内玩家关注的两场比赛，兽王Grubby以1:2负于最后的冠军Sky，而我国兽人选手Rabbit以0:2输给Tod。我们只能期待几位兽王在来年能找回状态。

1.剑圣首发率超过先知

虽说剑圣与先知各有千秋，但现在比赛中Orc选手更多使用的是剑圣而不是先知却是事实，这还要从兽族打法的变化来找原因。如今Orc战术趋于统一，二发英雄的各种变化与兽栏单位的配合成就了兽人“二本推土机”的美誉，但比赛时更多的情况还是以狼骑的诱捕为重点，此时的剑圣不管从追杀还是对对手英雄的威胁上都超过先知。重要的是战局如向中后期拖延，兽人的中期的强势会慢慢被削弱，此时如果高等级的剑圣与先知作比较，所有玩家都会知道会选择哪一边。举一个精彩的战例，（图11）是Grubby在32进16的比赛中与亡灵Yarchik的比赛画面，Grubby使用先知在MF到影子风衣后选择了去骚扰UD练级，在图中中的位置成功抢到了两个4级海龟的经验和一本书后全身而退。



图11：良好的操作与意识先知也能偷经验

2.法术单位开始被广泛采用

长久以来兽人部队中一直缺少法师类的单位，很多兽人玩家不喜欢建造灵魂归宿的原因并不是因为它们没用，而是因为那样会拖延兽栏兵种成型的时间。虽说现在这个情况已有改善，但现阶段我们也只能在比赛中看到灵魂行者的身影。范围驱散是Orc很多时候需要的，我们甚至可以为了这一个理由去制造它，灵魂锁链的加入无疑会使Orc部队更有战斗力，可以让像科多兽这样高血量低攻击的单位在战斗时发挥更多的用处，也可以使暗影猎手的医疗波更有效率。虚无形态和抗性皮肤大大增加了灵魂行者的生存能力，因为灵魂行者可以与当今Orc战术融为一体，也就能理解为什么现在的兽人部队开始配备灵魂行者了。

精彩战报：32进16 Rabbit vs CareFly（TS）

关注中国魔兽的玩家应该不会陌生这两位选手，特别是来自我国宝岛台湾省的NE高手CareFly已是第二次以台湾省预选赛冠军的资格参加世界总决赛。本场比赛Rabbit对于灵魂行者的使用非常到位，比赛开始后Rabbit的兽人出现在地图4:00，双方各召唤了剑圣与恶魔猎手。在初期的骚扰中Rabbit的剑圣并没有找到机会，反而两次被打至贫血。二本升好后CareFly双起知识古树攀三本准备出熊，而Rabbit摆下了兽栏与灵魂归宿开始生产专家级灵魂行者与狼骑、科多的混兵组合，双方在地图左下角7:00的分矿发生了战斗。兵力上Rabbit占优，在战斗时灵魂行者赶到，一个关键的灵魂锁链使兽人濒危的部队无损伤撤退（图12），而随后的比赛数次及时释放驱散使Rabbit轻松赢得了比赛。



图12：灵魂锁链的释放恰到好处

魔兽是个多变的世界，本文不可能覆盖到方方面面，只是从普通玩家的角度去体验魔兽带给我们的快乐，希望在魔兽不断发展的过程中玩家们自己也能得到提高。P

乾坤一技

《英雄连》之巴顿再现

■广东 kaster

在单机游戏萎靡不振时，在一些大作不断推出23456……来挽留不断走失的玩家时，在大家都盼望一款新游戏来打破这种沉闷的氛围时，《英雄连》的推出应该说是场及时雨，优点就不一一介绍啦，在此本人要与大家分享的重点是《英雄连》中的一种战术——装甲战。

大家玩《英雄连》时，是不是有种“魔兽”的感觉？特别是科技点，与WoW的天赋点非常类似。盟军的科技点可以选3种：步兵连、空降连、装甲连，下面的战术就是依靠装甲连科技来展开。介绍之前说明一下，并不是装甲连特别强，各个科技都有优势，只是侧重不同，装甲战术也不是全靠装甲车辆完成，游戏的设计决定了兵种之间必须配合，如果你特别喜欢像巴顿那样以Tank发起震天撼地的进攻，请详看下文：

游戏开始时，按正常出工兵占资源。出兵营后，先不出步兵，出吉普车，吉普的机枪在初期还是有一定威慑作用的。争夺资源点时用吉普去压制，工兵在后面修理，如果敌人入住别墅，不用想，工兵烤之，初期一定要把资源点压制住，确保兵源和弹药资源的稳定增长。这样很快就会获得2点科技点，不要犹豫，点击装甲连的增援系，这样吉普车即可占领资源点。敌人差不多也该出重机枪小队了，此时是个考验，一定要扛过去。出供应站，为装甲战吹响号角！

这时主要以游击战为主，占了就奔向下一个点，同时出重机枪，不要太多，守住己方必要的点就行，狙击手要产两个，隐身堵枪（切记！）放到敌后去。这时的吉普满地图跑，能占多少占多少，顺便去敌后占领玩骚扰，看见工兵就灭，看见重机枪杀一个人就跑，因为重机枪小队是3人，杀一个人也有经验，而吉普是一个单位，不打爆是没经验的。吉普机动灵活的特点一定要发挥出来，不要和重机枪对抗到底，狙击手到位后看见有落单的小队就灭，迅速累积科技点到3，马上点火箭坦克支援，立刻就可以让一辆装备火箭发射器的谢尔曼坦克横空出世，不用再为造坦克而愁燃料（看着燃料一点点增长，偶尔还被别人骚扰一把，那样实在不爽）。不过这样召唤的坦克耗费资源也很快，600的兵源和10的人口上限资源……但是很值。在初期出一辆Tank是很恐怖的，完全可以压制住敌方的火力，逼其出反坦克炮。此时，你的油料资源是很多的，因为没用啊，哈哈，造个坦克工厂吧，偶尔也要读下进度条嘛！至于其他资源，呵呵，吉普不是一直在跑嘛，哪里有火力点，就把谢尔曼开过去轰吧……这样是很容易得到科技点的，谢尔曼和吉普车配合抢资源既快又稳，充分发挥了铁骑的机动性和火力。敌人此时也该出Tank了，但是读进度的Tank数量怎么能和横空出世的比？以多欺少在战场上是合理的！反坦克炮出来了，不要急，正常的话你应该够4个科技点了，出重型坦克吧，900兵源14人口资源，黑吧？所以开头为什么要出吉普车不出步兵，吉普抢资源的速度相当快，资源越打越多。开始布点的狙击手看到反坦克炮就把重型坦克开过去，只要不是正面打，重坦打一个反坦克炮是不用什么修理费的（要不怎么花这么大的代价造），运气好的话用105毫米榴弹炮一炮就能轰掉一个，用狙击手的时候一定要注意站位。与此同时，工厂里拧螺丝的Tank也应该出厂了，算是对油料资源的一个安慰吧，所有的铁甲力量上吧，用装备火箭发射器的Tank打建筑真是……恐怖啊！发射器用一次耗125的弹药资源，正面打一次就能把敌基地打成红血……什么？敌人用Tank偷袭你？不怕，这战术就是不怕偷袭，前提是你留有人口资源，直接点一下，一辆Tank马上就从连部旁边冒出来，给来犯之敌迎头痛击。科技点在谢尔曼和M26的轰击下飚升，后勤系的战场维修一点出来，呵呵，受伤的Tank马上就OK啦，耗费弹药资源200。

哈哈，爽吧？巴顿的历史证明铁骑的力量是无穷的。关键是前期出重机枪小队时兵力的分配，吉普车还是要大大的产，重机枪适当就好，游击战术只要控制好就可以扛过兵力薄弱的前期。当然，如果你只是欣赏蒙哥马利的稳扎稳打也挺好，毕竟战场上没有绝对的赢家。





NBA Live 07打板扣篮方法详解

■北京 gsxgsx

T-MAC的招牌动作就是打板扣篮，现在我们也能在游戏中轻松实现这个动作了。

在键盘设置里有一个“无球”也就是Off-Ball键（默认键是R），把它设置成你习惯的键位。

打板扣篮只能在练习和1ON1模式下实现。

其实这个动作并不是很难，主要是对时机的把握。我的经验是，面对篮筐做这个动作，在罚球线内一小步时按Off-Ball键，不用按加速键，紧接着按上灌篮键（默认键是D），时机把握得好这个动作就成功了。



如果是从侧面投篮，在3秒线内一步按Off-Ball键，球上升的过程中跑到篮筐另一侧或正面按灌篮键跳起灌篮即可。

要完成这个动作主要在多练习，把握好时机。

《职业进化足球6》（PES6）键盘操作下的华丽足球

■四川 秦国强

《职业进化足球6》（亦称《实况足球10》）一直是以游戏的真实性著称，在游戏中，玩家可以感受到对足球的真实控制，当然像足球大师们一样做出精彩的盘带和过人也是令每一个“实况”玩家振奋的。不过随着“实况”系列的发展，球员的动作越来越多，使得操作键位也越来越多，做出更加复杂的动作常常需要使用R3，R3是一个可以旋转360°的手柄舵，那么键盘又是怎样实现这些操作的呢？下面笔者就为你一一讲述。

玩家首先需要对键位进行设置**（如图1）**，图中的R3总共有←↑→↓这4个方向，玩家可以根据自己的操作习惯进行设置，以笔者自己为例，选择了←（Delete）、↑（Home）、→（PageDown）、↓（End）作为R3的方向键，至此对R3的键盘设置就已经完成了。

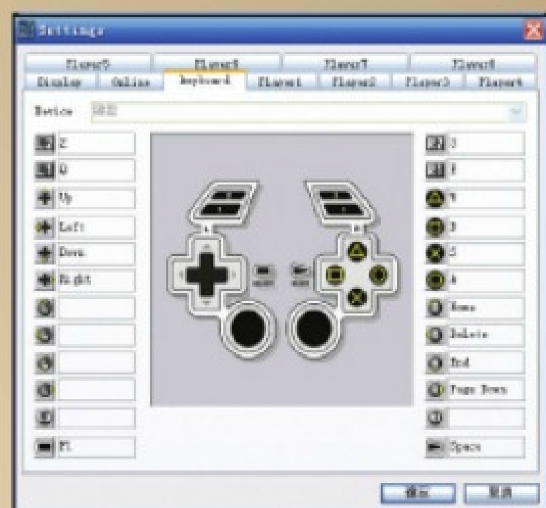


图1

玩家在游戏中可以使用刚才设置的键位来实现对R3的模拟，笔者下面就举例说明。

齐达内的马赛回转**（如图2、3、4、5）**在PES6中有很大的使用价值，在面对凶狠的逼抢时，合理使用马赛回转能够达到出其不意的效果。实现马赛回转的操作是：顺时针或逆时针旋转R3一周，改用键盘则是连续快速地按Delete、Home、PageDown、End或Home、Delete、End、PageDown，一定要注意按键顺序，这样实际上就是在模拟顺时针或逆时针旋转R3一周，所以同样可以做出马赛回转。



图2



图3



图4



图5

原地挑球**（如图6、7、8）**在PES6中也很实用，特别是面对那些喜好疯狂铲断的玩家，使用原地挑球能够很好地避开犯规的对手，同时保护自己的球员不受伤。要做出原地挑球的动作，操作R3↓↑即可（在操作R3之前先按住R1可以将球挑得更高），换成键盘只需要依次按End、Home键也可以做出原地挑球的动作。



图6



图7



图8

综上所述，玩家完全可以根据PS2手柄中R3的操作对应换成键盘上的键位操作，而且只要设置合理，键盘操作的速度不见得就比R3慢。

秘技屋

《漫画英雄——终极联盟》秘技 Marvel：Ultimate Alliance

1.人物解锁：

人物	解锁方法
Black Panther	在各章节中收集齐Black Panther的模型
Blade	在Murder World中玩Crane Game
Daredevil	在各章节中收集齐Daredevil的模型
Dr.Strange	在Act 1的Mandrin中拯救他
Ghostrider	在Act 2的Mephisto中拯救他
Nick Fury	以简单或普通难度完成游戏
Silver Surfer	击倒Galactus

2.队伍奖励：使用特定的人物组合可等到特殊奖励

队伍名称	奖励	人物组合
Agile Warriors	减少10%能量消耗	Spider-Man，Spider-Woman，Elektra，Deadpool
Avengers	增加5%伤害	Captain America，Thor，Iron Man，Spider-Woman，Ms.Marvel
Bruisers	增加15 Striking	Thing，Captain America，Luke Cage，Ms.Marvel
Fantastic Four	每击倒一名敌人增加20生命力	Mr.Fantastic，Invisible Women，Human Torch，Thing
Femme Fatale	增加5%伤害	Ms.Marvel，Storm，Invisible Woman，Elektra，Spider-Woman
Natural Forces	将打击敌人的5%伤害转化为已方生命	Thor，Strom，Human Torch，Ice Man
New Avengers	所有抗性增加5%	Captain America，Luke Cage，Wolverine，Spider-Man，Spider-Woman
Power Platoon	每击倒一名敌人增加20能量	Silver Surfer，Iron Man，Ms.Marvel，Thor

《模拟人生2——宠物》官方秘技 The Sims 2：Pets

boolprop ControlPets [on/off]：控制宠物，但是不能取消已设定的动作
boolprop DisablePuppyKittenAging [true/false]：关掉猫狗年龄限制
boolprop PetActionCancel [true/false]：取消已设定的动作
boolprop ShowCatalogePFlags[true/false]：激活购买和建筑模式的物品（不包括墙纸和地板）的标签细节，显示制作人
boolprop PetsFreeWill [true/false]：关闭宠物自由意志
DeleteAllAwnings：删除房屋的所有棚子
DeleteAllFences：删除所有篱笆
DeleteAllHalfWalls：删除所有半墙
DeleteAllObjects [Doors/Windows/Stairs]：删除所有的门窗或楼梯
DeleteAllWalls：删除所有的墙
IndividualRoofSlopeAngle [15/75]：编辑屋顶倾斜度

《极品飞车——生死卡本谷》作弊码 Need for Speed：Carbon

Start game：开始游戏
在点击继续画面或主选单输入以下密码即可得到相应秘技效果：
canyonalltheway：解锁所有跑道
5grand5grand：增加现金
chasingmobile：在快速模式中解锁Corvette Z06 Interceptor警车
guesswhoisback：在快速模式中解锁Cross的Corvette Z06
watchoutthebigtruckishere：在快速模式中解锁Dump Truck卡车
bigredfiredrive：在快速模式中解锁Firetruck救火车
trashtalking：在快速模式中解锁Rhino
speed3foryou：在快速模式中解锁Mazda Speed3
friendlyheadlocksapplied：无限团队
nosforeverever：无限NOS
slowitdownwhenyouwant：无限SpeedBreaker
inthezoneskin：解锁Autozone贴纸
syntecskin：解锁Castrol Syntec贴纸

问题交流

1 Q 关于《死刑犯》安装的问题。我安装到大约3/4的时候，系统提示说“磁盘空间已满”，可是我F盘有40G的可用空间，这是怎么回事呀？

A 把F盘转成NTFS格式的，因为此游戏单个文件大于4GB，FAT32格式不支持。

2 Q 请问玩《终极蜘蛛侠》时，去救那个压在柜子下的人时，我抬不起柜子，要怎么过关？

A 按鼠标左右左右键，把指针保持在黄色的格子内一段时间就可以抬起柜子了。

3 Q 《孤岛危机》（Far Cry）的存档文件放在哪里呀？

A X:\Far Cry\Profiles\player里面的文件夹中。

4 Q 求助《漫画英雄——终极联盟》过关问题。在第一个大场景的第2幕，有个蓝色的大门，我把能打爆的东西已经全打光了，可是过不去呀？

A 如果是进入场景时有段动画，敌人把控制器给炸了的那个门，只要去角落拿个新的控制器放到原来的位置上就可以了。

5 Q 我在玩《英雄连》防守卡灵顿关时，总是守不住。是要一开始就要重点把守那2个弹药点么？还是市政厅要全力守住？请高手指点一下。

A 市政厅不要投入太多兵力，重点在于桥头以及教堂部分。桥头的兵力等到对方开始轰炸时就立刻撤退到教堂进行最后阶段的守备工作，所以教堂的防卫能力是重中之重。

游戏背景　黄金矿工

挖金子

■北京 唐缺

林晓：命运的无常其实是我们自己选择的，所以态度决定命运。这篇小说讲的，便是这么一个被命运捉弄的人的故事，无奈的结局怪谁呢？

2006年《游戏剧场》最受欢迎的小说评选活动现在开始。参评小说有：《我只想死一次》（2006年02期）；《再见，战友》（2006年03期）；《杀龙》（2006年05～07期）；《我是兜兜》（2006年08期）；《黎明将至》（2006年09～11期）；《第十二条军规》（2006年13期）；《绿茵边缘》（2006年14～16期）；《皇族后裔》（2006年17～18期）；《无险不冒》（2006年19～22期）；《DAY5》（2006年23～24期）。评选截止日期为2007年2月1日。评选信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

那天夜里风雨交加，我看着窗外乱纷纷的雨点，估计今晚不会有什么生意了。正当我准备关门时，看到一个人影从远处走来，仿佛是被店里的灯光所召唤而来。

这是个年轻人，面色苍白，身材瘦小。他解下雨衣，身体在秋风中轻微地颤抖着。

“这么晚了还来买东西，又发现什么新矿了？”我问。这一带的黄金矿工越来越多，每一次探出新的矿区，都会引来哄抢的潮流。

他答非所问：“我跑了四五家店，都没有找到合用的工具。听他们说，你这里有一些外面买不到的好东西，所以就来找你了。”

他的清单果然古怪，包括了长达百米以上的大功率抓手、威力惊人的高能爆破炸药、神经毒气等等。这些都是违禁物品，但是我有办法搞到。

“这些东西……现在我手里没现货”，我说，“你得等几天。还有，它们价格很高昂，而现在一片矿里竞争者众多，你很可能回不了本。”

他摇摇头：“没关系，你只管给我搞到手，我可以先预付一半。”

我盯着他，长出了一口气：“小伙子，你是想去南区的那块巨矿吧？”

他没有回答，但脸上的表情承认了一切。

“我劝你还是放弃吧”，我说，“我在这里开了几十年的店，还从来没有人能从那片矿里发财；相反，很多人送命了。”

他的脸怪异地扭曲了一下：“事实上，我父亲许多年前就死在那片矿里。”

年轻人告诉我，20年前，他父亲作为一个淘金者来到此地，目标就是那座神秘的巨矿。据勘探，那矿层中蕴藏了数量惊人的金矿和宝石，但都埋在地层深处，开采十分艰难，不少人因此丧生。他父亲满怀雄心，花费巨资准备了一些先进的工具，还从矿区请了一位经验丰富的矿工做助手。

“但是他们失败了”，年轻人悲伤地说，“他们经历了许多艰辛，终于深入到矿层，可以挖掘了。然而就在那一天夜里，发生了意外的爆炸，我父亲他们俩被埋在地下，活活饿死。有人隐约听到了呼救声，却没办法救他们。”

我身子轻轻抖了一下，沉吟着：“我听说过那起悲惨的事故，所以……其实你是想找到你父亲的尸体？你还真是个孝顺的人。”

他回答说：“那当然是原因之一。不过，如果能征服它，也算是了却了我父亲的遗愿。”我耸耸肩，不再说什么，接受了他的支票。4天之后，我把他清单上的物品全部准备妥当，他看来很满意，但等把东西都装上车后，他又折了回来。

“我听说，你是这一带最见多识广的人。”他说，“愿意帮助我吗？报酬随你说。”

我摇摇头：“我老啦，还想多活几年，不想再参与这种事情了。”

他微微一笑：“据我所知，出售违禁采掘物品，是要受到法律重处的。矿区的矿工们有潜在规则要遵守，但我是外来人，不在乎这个，我只关心我要寻求的结果。”

我看着他稚嫩却力图显得凶狠的双眼，叹了口气。

“年轻人太过聪明不是好事”，我说，“我们走吧。”

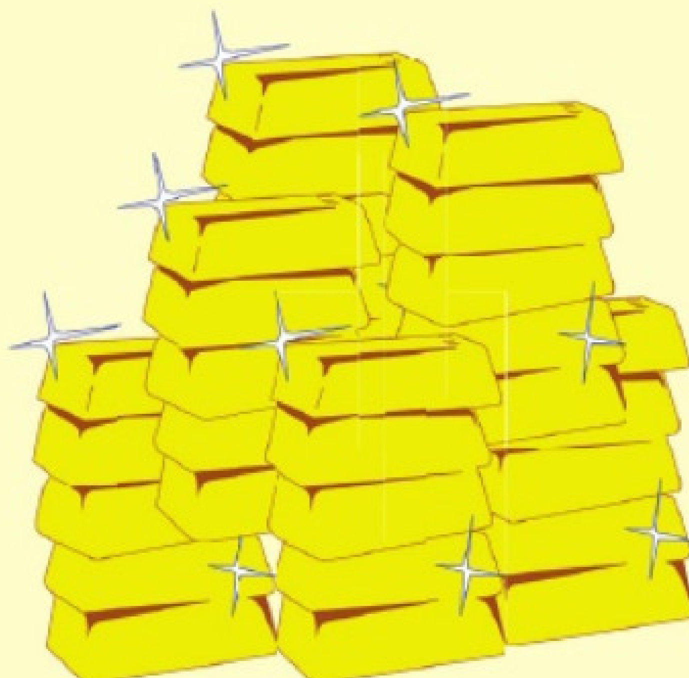
我们到达矿区的时候，已是黄昏，年轻人迫不及待地想要开工。我阻止了他：“这片矿很危险，表层和中层布满了各种岩石和爆炸物，其中穿行的鼹鼠种类比较特殊，对抓手的损伤很大。还是白天再说吧。”

他看我一眼：“你对它还很了解么。”

“听得多了”，我说，“几十年来，人们都在讨论它，没去过的也会知道一点。何况我是工具店老板，矿工们多多少少都会给我讲一些传闻，套套近乎。”

他来了兴趣：“你为什么不自己去做矿工呢？那些金子和钻石，难道不比你卖工具更赚钱？”

“你一定听说过许多矿工发财的故事”，我说，“但你也许并不知道，有更多人穷得吃不饱饭。许多工具店老板都喜欢说：‘我也曾经是一个勤劳的矿工。’那是因为他们发现，矿工光勤劳也不管用。为了提高效率，抢夺更多的矿源，大家不得不疯狂地购置各种道具，以至于连成本都收不回来。但是竞争激烈，又不得不用，所以，卖工具才真的是最划算的买卖。”



他看我一眼，

不再说话。第二天，我们进入了矿脉。看守入口的老头瞥了我们一眼，一言不发地收取了手续费。

“知道他在想什么吗？”我说，“又来两个不要命的。”

这里的地层十分坚硬，我们用普通抓手，很快就烧坏了电机。我的雇主看看快被磨断的抓手头，再看看挖上来的一大堆烂石块，无奈地说：“用你找来的玩意儿吧。”

我给他换上了大功率的抓手，这东西大大提高了掘进速度，同时也带来了可怕的噪声和污染——因此它是违禁物品。我们慢慢地把地层中的大石块清理了出来，但往下的一段十分困难。根据勘探，那里有许多碎石和四处穿行的鼹鼠，还有一些早期矿工留下的尸骨。我们试了试，抓手无法辨认，不分青红皂白地全都抓了上来。一般情况下，可以用炸药把这些杂物都炸掉，但是这片矿里数量太多，那样工作量也会十分大。我的雇主毫不犹豫地决定使用高能炸药，它可以清理掉很大一片区域内的杂物，但也可能造成地层断裂。

“许多年之前，矿工们甚至连普通炸药都舍不得用。”我回忆说，“他们总是磨练自己的技艺，争取用抓手绕开所有的障碍物，即便不小心抓上来不值钱的石头，也会留着，打磨打磨，还能换点小钱……”

“那已经是过去的时代了”，他毫不客气地打断我，“现在是高科技的时代，不使用工具就没办法在竞争中获胜。不过……老头，你自己不就是靠卖这些东西发财的吗，怎么反而劝起我来了？”

“因为你总算还是个有孝心的年轻人”，我说，“我喜欢有孝心的人。”

我的雇主加大了投资，又让我购进了一批炸药，在两天时间里把那一片区域清理掉了。接下来的矿层，就是藏宝的矿层了。它的深度十分可观，即便是最长的抓手，也没有办法探下去。更何况，即便长度够了，在那种深度下，精确性也无法得到保证。而那些令人垂涎三尺的黄金和宝石，都和数量众多的炸药混杂在一起，稍不小心，就会引起爆炸，而且是连锁反应。

“那样的话，财宝和炸药一起灰飞烟灭，我们就什么也得不到了。”我告诉他。

“那我们应该怎么办？”他有些茫然。



“只有一个办法”，我说，“过去那些大胆的黄金矿工们，在弄出了一条通道之后，就下到了矿层里。他们从这块矿的中部开始往下放抓手，大大降低了操作难度，只不过……”

“只不过什么？”

“下到地层中，也意味着被危险包围。碎石、炸药、地下生物，都有可能要你的命。以前的那些矿工，往往都是因为一两个偶然因素就送命了。不过，我知道你不会放弃的，那就跟着我吧，别轻举妄动。”

我们终于到达了合适的深度，他开始向下放抓手。显然他不是个熟练的矿工，力量和角度的掌握都不尽如人意。我不断地替他校正方向，避免抓手抓到炸药上去。尽管如此，我们这一天还算得上收获颇丰，得到了不少纯度很高的黄金和宝石。但看上去，我的雇主一点也不满意。

“知足吧”，我劝说他，“在这个位面采掘几天，你已经能狠狠发一笔财了，何苦要那么贪心呢？”

他摇头说：“这些还不够。据我所知，如果再深一些，金子会非常密集，比现在的收获大多了。我既然投入了那么多，就一定要得到回报。”

他不顾我的劝阻，继续加大深度。这一天中午时分，我正在午睡，他叫醒了我，很沮丧地说，刚才抓手突然发出喀噔一声，卡在地下不动了。我告诉他，这是因为碰上了高硬度的岩石，现在抓手取不回来了。他想了想，很坚定地说：“那我们顺着钢索下去，把抓手解开。”

我没有办法，只能跟着他下去。但看到抓手的时候，我发现，它并没有被卡住。

“我只不过是拧掉了几颗螺丝，所以它没法动弹了，如此而已。”年轻人冷冷地说，拨弄着手里的手枪。

我扭过头看着他：“你想要做什么？”

他直视着我的眼睛：“我想要弄明白，20年前我父亲死亡的真相。”

我长长地吐出一口气：“真相？我不明白你在说什么。”

“那我来帮你弄明白。你是在18年前来到这里的，在此之前从未在矿区出现过。你自称只做生意，不懂得采矿，却经常表现出你对这个职业的惊人了解。”

“我专门问过了，两年的时间，足够一个人完成一次完美的整容手术，不露任何破绽。”

我苦笑一声：“所以，那并不是一场事故。实际上我就是当年那个助手，也是杀害你父亲的人。你是来找我复仇的，对吗？”

他仇恨地瞪视着我，并不回答。我轻声说：“跟我来吧，我带你去当年出事的那个地方。”

那段路十分艰难，我凭着20年前的记忆，把他带到了那里，用抓手开辟了一处通道。通道里有一具尸骨，年轻人的眼泪在一瞬间涌了出来。

“事实上，我们那时候的确找到了巨量的矿藏”，我回忆着，“但财富总能激发起人类贪婪的欲望。我们不再满足于平分，而是相互勾心斗角，最后发生了争执。”

“我们相互枪击，引起了炸药爆炸。我很幸运地逃了出来，他却被封在里面，永远出不去了。而我，从此不敢再以真面目出现，否则人们会发现事情的真相。我只能改头换面，隐姓埋名，做一个普通的工具店老板，从此不再做发财的梦。”

年轻人一面用枪指着我，一面俯下身检视那具骸骨。他的面色瞬间变得苍白。

“你在耍我，这不是我父亲。”他说，“我父亲的腿年轻时折断过。”

“这的确不是你父亲，但我并没有耍你。”我一面说，一面卷起裤腿，那道伤疤显得十分醒目。

“我当初犹豫了许久，还是保留下这道伤疤。因为我还希望有一天能见到你，并劝说你不要和我一样陷入愚蠢的境地，儿子。”

责编悟语

“幸运”01期

■8神经

责编，是一个传奇；责编，也是一幕惨剧。关于责编，编辑部里流传着很多有趣的传说，诞生了一些诸如“责编杀手”“职业责编”这样的奇人，研发出了“责编之祝福”“责编套装”等等的装备。而如此种种，都在历史的长河中闪耀着光芒，以供后来者瞻仰。

什么是责编？在下曾经在某年某一期的编外杂谈中作过一个比喻，自认为恰当。责编就是编辑部的小保姆，而其他编辑和记者则是万银少爷和千金小姐；至于主编和主任们，则是严厉的一家之长。身为责编，不仅有一堆活儿要干，还得把少爷小姐和家长们都伺候好了，你说难不难？

做一个责编，是一定要有一些故事的。在下不才，以5年3做“第1期责编”而扬名编辑部，堪称苍天无眼，人间有情——全是同情。责编，总是要工作到一期杂志印刷前的最后一刻。首先，恰逢节假日时的杂志，编辑们是不想当责编的，那时人心浮动，做了责编，势必耽误假期；而难度在此之上的，又要属“第1期责编”。每年第1期的杂志都有或多或少的改版，同时又肯定有记者组重量级的年度游戏产业报告；责编的工作难度直线上升，加班加点干活儿不可避免。按理说，如果完美地轮换，一般有8个编辑轮流做责编。我作为其中之一，平均每8年才轮得到一次做每年的第1期责编，那么上天肯定是公平的。但是，由于一些不可抗拒的客观因素，让5年内3次第1期责编都轮到了我。这说明了什么问题？可以算算，八分之一的几率，我在5次中3次“中奖”。按照概率学的计算……总之，那是相当地“幸运”了！



人生，总是充满了这样或那样的奇迹。拜托仁慈的主，下次将这样的“幸运”用到我买彩票的时候吧！千万不要再浪费了！

林晓：唉，做完大软史上最强之改版之01期，8神经帅哥快被折磨成“衰哥”了，同情啊……

King：主编大人。偶尔化名辰烽，在杂志中露个头。



生铁：大软第一秃笔。专题记者，真的特深沉。

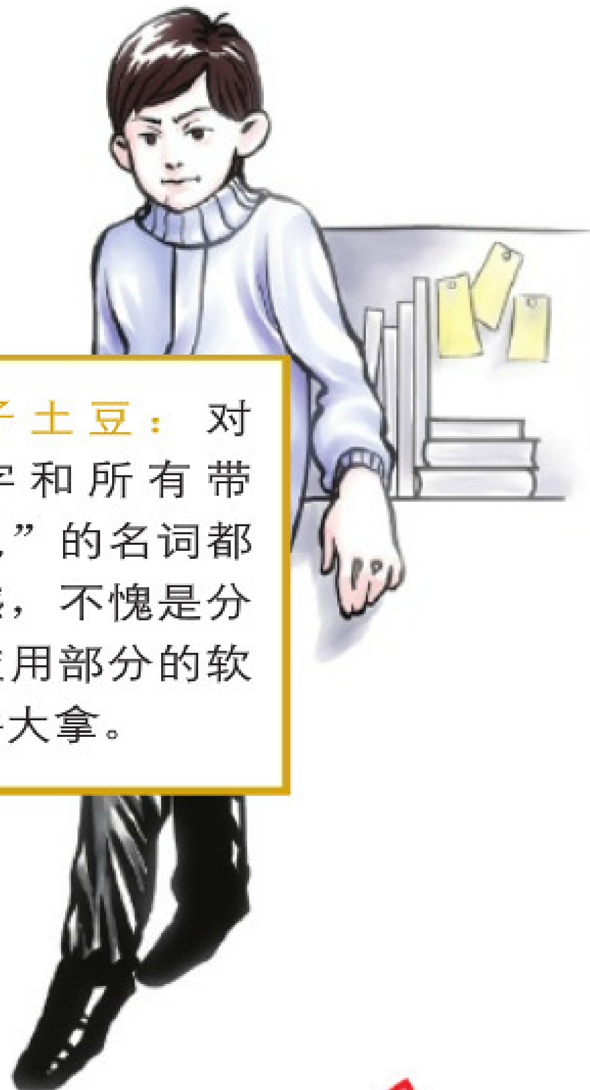


编辑部的故事

林晓：记者组，还有幕后大编、老编们郑重出场。新读者赶紧认识一下他们；老读者，也来华丽地45度瞻仰一下。

野花：杂志娱乐内容的负责人，对游戏那个热情，还是单粉（没听说过单田芳吗……）





电子土豆：对数字和所有带“电”的名词都敏感，不愧是分管应用部分的软硬件大拿。



冰河：专题记者。职业拍砖，业余八卦，嘘，低调，低调。



Littlewing：专题记者。游戏是他的一种生存表达方式。



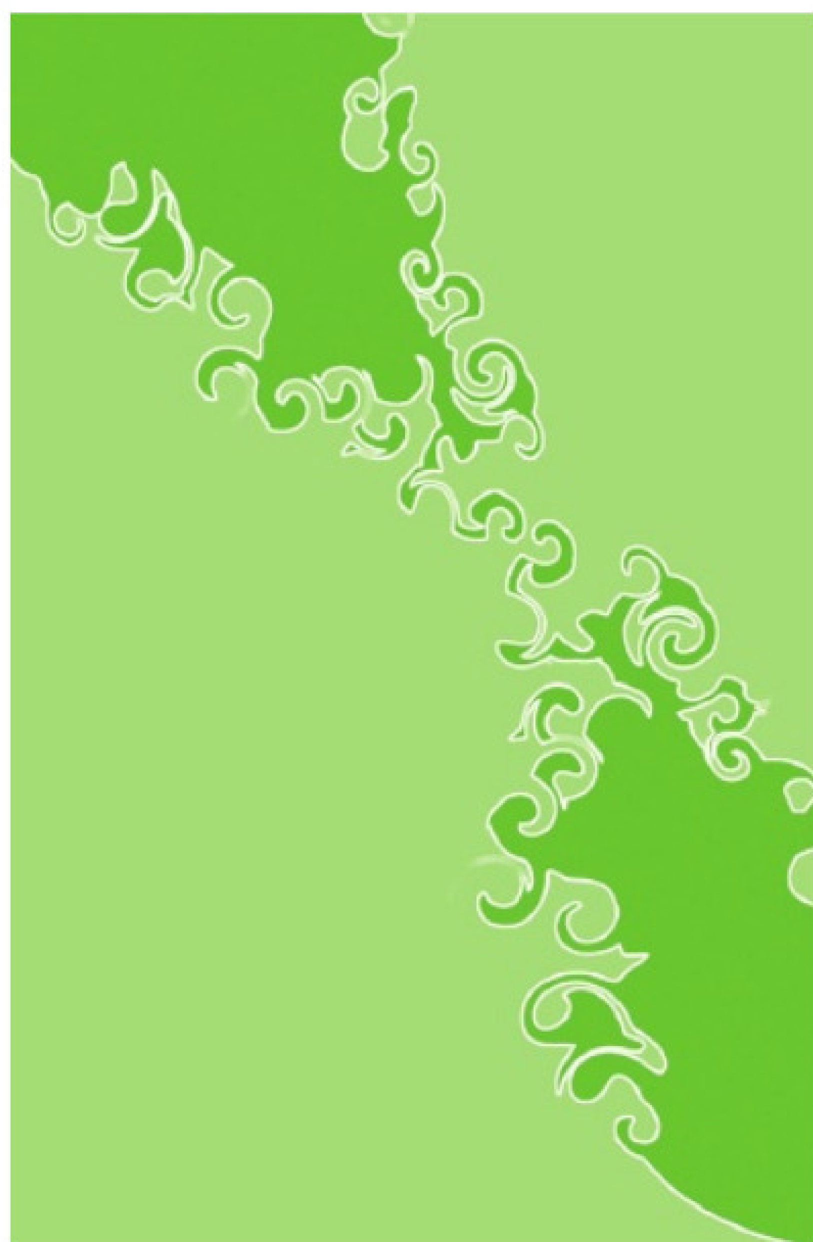
龙猫：专题记者。手机发烧友，玉树那个临风……

印象大软



看了第24期的《抓贼》一文，我深有同感。我和我身边的同学都有被盗QQ和游戏账号的经历，而且越是大游戏就越容易被盗。首先，《魔兽世界》看上去有很强的防盗措施，其实它的被盗率是很高的；其次是腾讯QQ，《抓贼》一文中已经说得很清楚了。我觉得国家应健全一下相关的法律，把盗号的也判几年，看他们谁还敢再造次！听说已经有这类案例，只不过盗号者被判得比较轻。玩家玩网游其实就是为了娱乐，在游戏这虚拟的世界中找到自己的位置。而盗号者只是为了自己的欲望，就像《抓贼》结尾说的那样——为了那一点虚荣之心而去干那销脏的勾当，良心何在？(wz78141)

2007年02期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。



林晓：这个图案是什么?熟悉《大众软件》的朋友你猜得出来吗?最先寄给我答案的10位朋友将有精美礼物赠送。

“朝圣”大软的艰辛经历 ■北落师门

林晓姐：你好！我阅读大软已经有4年了。今年我终于如愿以偿地考入了北京的一所高校。走进北京的那天，一个强烈的愿望在我心中升起——我要去“朝圣”大软编辑部，著名的恩济大厦！在一个风和日丽的周六上午，我骑着单车从昌平出发，经过了3个小时的骑行和寻找之后，眼看要接近目的地了。忽然，自行车前轮爆胎了……折腾半天，终于在一个胡同深处修车老大爷那儿搞定了。老大爷一指某处。“啊！难道这就是传说中的恩济‘大厦’——大软编辑部所在！”我惊呼。在观察了周围的环境和大厦本体之后，我得出一个结论：首都就是牛，连建筑物的叫法都比其他地方高一个档次。怀着虔诚的信徒般的心情，我准备踏入大软的大门。手机响了，同学叫我马上回学校，有急事，绝不能迟到的……算了，即使是在大门外，我也已经完成了我的朝拜。怀着无比满足的心情，我返回学校。也许是因为太过于激动，离学校还有10分钟的车程时，在骑车低头发短信的时候（我的独门绝学），不幸和一俩逆行的自行车相撞了……结果是车毁人正常……同学安慰我，去大软一趟，再大的代价都值！这封信算是讲述了我和大软的一个故事吧。希望大软能够越做越好，我的成绩也能够越来越好，林晓姐也能越来越快乐。谢谢！

读者的故事



林晓：同学，我非常钦佩你骑自行车的毅力……可惜周末我们不上班。“朝圣”实在是太重的荣誉，大软只是想带给你知识和快乐的杂志，感谢你的祝福。也希望你能学习勤奋，大学生活快乐！

塔希里亚外传01 ■吴淼



订阅信息

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志5.00元，邮购需另加3元挂号费。咨询电话：010—88118588—8000。

刊花

在每期杂志中的读者回函卡上，将登载一个刊花。集齐全部24期刊花的读者将会获得编辑部提供的特别礼物。

DR留言板

留言地址：本期杂志中所夹的读者回函卡



留言人　川—碇真嗣

林晓姐姐：你好！读大软2年多了，还没看到过哪期大软上有关于众小编的具体介绍。我想很多Fans都想对小编们有更多的了解，例如小编们是怎样辛勤工作的，小编们的特长，工作中小编之间发生的趣事等。因此我想提个建议，每年7月份的两期合刊制作成黄金版的大软，里面设置一个网络八卦专区和一个读编交流专区。网络八卦专区里面可以搞些网络笑料，这样大家在娱乐中学习大软上的知识，在笑声中看着有关小编们的介绍，与小编们交流感情、增进友谊。谢谢林晓姐姐为我们能看到精彩的内容而辛勤工作。最后请林晓姐姐帮我转告众小编：“工作不忘娱乐，多注意自己的身体——革命的本钱嘛。”

林晓：小编们的介绍请看“读编往来”之“编辑部的故事”，就是每期的123页了。为此我不惜向娱记学习……这年头，找什么料都不容易啊……



战在西元前

■nymnz007xy

年迈的先知颁布了兽人部落法典
刻在红色大厅至今已三千七百多年
你在兵营前等待步兵的训练
在你深邃忧郁的眼中射出对和平的思念
祭坛 神殿 战争 巨斧是谁的从前
喜欢在人潮中你挥舞法杖的画面
经过生命之泉你下令停留许愿
但战争仍不断向艾泽拉斯蔓延
当你倒下仍然弹射的闪电
我在等你重新出现在风暴祭坛
你的功绩写在西元前
深埋在沦落的洛丹伦平原
几十个世纪出土后发现
燃烧军团的残骸依然清晰可见
那战斧在大地上刻下了永远
那以后经过千年的平淡
战争又重演
你一定很疲倦
离家乡还很远
害怕战场仍不断地扩散
战在西元前
战在西元前



大软Fans叫什么？

（http://bbs.popsoft.com/forum/post.aspx?id=3515429）

KK猪：[原创] 关于咱们《大众软件》忠实的Fans昵称大评选和征集

今天看2006第23期的DR留言板时，看到了cpfhuman给林晓姐姐的留言和林晓姐姐的回复，觉得咱们应该统一一下咱们的昵称了！以下是本人自创和找到的一些昵称，请各位选出一个最合适的吧！

1.软糖
2.大软糖（本人自创）
3.大米（选用网友cpfhuman）
4.软粉（听说是林晓姐姐发明的，不知道是不是）
5.软饭（我晕！我朋友起的）
6.车欠（更晕！有牛人把软字分拆叫）

请大家看看以上哪个昵称比较合适。是否有更好的昵称名，请各位踊跃发表。谢谢！

酒鬼子夜：[回复]“软粉”，我喜欢这个。

酷斯拉XP：[回复]“软粉”，挺合适的。

泪の痕迹：[回复]“软饭”，这个听起来比较可爱。

PEGASUS：[回复]哦拉，“软饭”好些。不过，我觉得叫“软书”也不错。

夕月人：[回复]叫“大粉”吧。

文川：[回复]“大米”，这个好，成天吃。

林晓：好玩儿，有这么多名字。我投我自己发明的那个一票（应该是我发明的吧？）。亲爱的读者，你投谁的票，或者，你自己有新的昵称？



由读者自发建立并管理的《大众软件》读者群详细信息如下：

大众软件—Fans之家①：31884668（高级群）
大众软件—Fans之家②：34247670（新建）
大众软件—Fans之家③：24356865（新建）

群的邮箱：drfansqqq@163.com　　群的Blog：http://blog.sina.com.cn/u/1267620014

由于群名额有限，还请已经加入其中任何一群的朋友不要再重复加入其它群，把有限的名额让给更多没有加入的朋友，谢谢大家的合作！群内建立了“单机游戏专区”“网络游戏专区”“硬件技术专区”“软件应用专区”和“影视动漫专区”，有对其中任何一项精通、愿意加入群中与群主共同管理群中事务的朋友，请将个人相关信息发至群的邮箱，以便联系。

威盛电子“芯芯相应 智力大考验（第二辑）



林晓：错过“芯芯相应”第一辑的朋友，第二辑抓紧。奖品华美异常，一干小编虎视眈眈！答案截止日期为2007年1月20日（信投以当地邮戳为准）。答案信寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“芯芯相应 智力大考验2”收，邮编100036。E—mail为linxiao@popsoft.com.cn，请在邮件主题中注明“芯芯相应 智力大考验2”。

威盛产品介绍

K8T890是为全系列AMD Athlon 64和Sempron处理器打造的芯片组，支持1GHz/16b Hyper Transport处理器，提供最高8GB/s带宽。支持PCI Express技术，与PCI Express显卡实现无缝协作，具备PCI Express ×16 4GB/s图形高速连接功能；提供4个PCI Express ×1扩展连接，支持更多高速宽带产品。该芯片组已通过微软Windows Vista操作系统Premium认证，是组建AMD平台使Windows Vista顺畅运行的好选择。

K8M890芯片组支持AMD全系列Athlon 64和Sempron处理器，除提供独有的Hyper 8处理器和芯片组连接技术外，还集成了最新的Chrome9 HC IGP图形核心。Chrome9 HC IGP支持DX9、Pixel Shader 2.0，采用双像素管线、128位的2D/3D显示能力和250MHz核心，通过了Windows Vista操作系统Basic认证，满足用户对高清晰视频标准的要求，是组建AMD平台、享受Windows Vista绚丽效果的高性价比选择。

奖项及奖品

中国芯特等奖：华硕M2V主板 1块
中国芯全胜奖：七彩虹C.KT9-AM2 Ver1.4主板 1块
中国芯优胜奖：华擎K8VM890主板 1块



问题（在相应括号中填入正确型号前的代号即可，如A、D等）

1.威盛K8T890和K8M890芯片组支持AMD处理器类型（ ）
A.Athlon 64 B.Sempron C.Athlon FX D.以上都支持
2.威盛K8T890和K8M890芯片组最高支持内存（ ）
A.DDR2 533 B.DDR2 667 C.DDR2 800 D.DDR2 1066
3.威盛K8M890集成Chrome9 HC图形核心支持（ ）
A.DX7 B.DX8 C.DX9 D.DX10
4.Chrome9 HC图形核心位宽（ ）
A.64b B.128b C.256b D.512b
5.威盛K8T890和K8M890搭配VT8237A能支持（ ）功能
A.SATA B.Viny 1 C.Velocity千兆局域网 D.以上都支持

大家来找碴
（2006年第20期活动）
正确答案图



幸运读者名单：
重庆 郑 文
广西 庞远宸
福建 罗 跃
广西 王 强
吉林 康 乐
湖南 肖 杰
河北 郑 博
海南 成思单
新疆 宋 芊
辽宁 刘建伟
甘肃 侯 轶
北京 曹 冰

奖品为《完美世界》精美明信片1套。

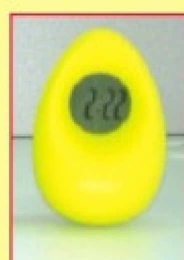


考眼力找不同
（2006年第22期活动）
正确答案图



幸运读者名单：
天津 陈星伯　河北 陈鹏飞　北京 周诗杰
湖南 耿 峰　江西 陈 振　山东 邵珠涛
河南 王 磊　上海 唐寅杰　天津 吕原琴
湖北 陈小龙　陕西 李 雩　安徽 甄 轶
四川 朱赞浩　广东 陈克强　江苏 汗米提江

奖品为时尚台灯或者精美礼品钟1件。


（注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留游戏地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄）

写在Vista时代之前



■晶合实验室 电子土豆

坐在我前面隔断里的星尘同学近几天异常兴奋而又忙碌，这让编辑部里擅长八卦的林晓姐姐不禁猜想，这小伙儿是不是刚在网上泡上了某个MM。但土豆知道，星尘的“MM”其实是一位叫做Vista的“洋妞”——比暴雪游戏还能跳票的Windows Vista操作系统终于正式发布了。这让执掌软件栏目的星尘在与Windows XP奋战数年之后，终于找到了全新的解剖对象，一系列Vista专题也排上了日程。

5年多以前，当土豆手捧微软寄来的Windows XP简体中文版包装盒时，感到的是沉甸甸的郁闷。因为那时我的任务是要在一台赛扬566MHz、128MB内存和10GB硬盘配置的机器上，完成从Win98到WinXP的升级与反安装、WinXP系统和上百种常用软件的安装与稳定性、兼容性测试。在那之后的几周内，“火球”硬盘存取虚拟内存与来回Ghost文件时的咯吱声，便一直伴随着我和一同制作专题的晶合实验室同仁们。所以星尘同学的兴奋是有底气的，至少他手里有了一台联想最新款的锋行电脑可作试验Vista的“小白鼠”，即使折腾乱了还能一键恢复。

其实今天的软件用户远比过去幸福，除了主流硬件的发展已远远领先于日常软件的需求外，一代代更新的操作系统也为应用软件提供了更好的运行环境。我们不再有DOS下为榨干每一kB内存绞尽脑汁配备config.sys和Autoexec.bat的烦恼，不再经常看“瘟95”“瘟98”的蓝屏脸色，不再需要三天两头为系统文件丢失而重装系统（因为有了系统文件保护、系统还原……）。我们通常不再需要为基本的压缩解压、中文输入、上网浏览聊天、看图看电影而安装专门的应用软件；如今的操作系统连防火墙和防间谍软件都直接内置了，微软甚至有可能把杀毒软件也整合其中，不知道下一个类型会是什么。好在微软在Windows中集成的应用软件功能大都只是够用即可，开放的系统设置也总是比较有限，因此我们的Top Ten软件排行榜中，还能看到大量第三方的系统优化、杀毒、下载、播放和浏览器外壳等软件。

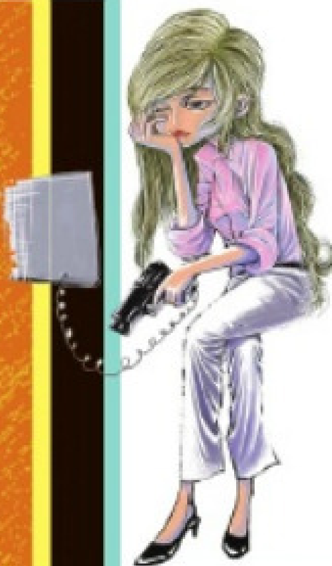
不过，今天的用户也有了更多烦恼。系统漏洞、后门、病毒、蠕虫、木马、账号被盗……这些10年前只是出现在《网络惊魂》之类电影中的词汇，如今已成了用户几乎每天都可能面临的现实威胁。因此Top Ten榜单中与系统安全有关的软件竟占据了4席，随着“流氓软件”与“反流氓软件”的斗争日趋白热化，相信这个队伍还会继续壮大。其实榜单上有这么多所谓的“工具软件”，真的是件很无奈的事情。我脑中经常浮现这样一幅画面：某个读者攒完自己的新电脑后，依次装上操作系统、驱动程序、反病毒软件、杀木马软件、防火墙软件、反流氓软件……最后用某个优化软件充分设置优化一番，才敢战战兢兢地连上网冲浪或登录某个自己喜欢的游戏。记得我以前给想玩纸牌的老爸开了个“电脑速成班”，正眉飞色舞地讲着桌面、图标、菜单等Windows基础知识时，发现老爸已开始打瞌睡了，最后我只好把操作流程简化为按主机电源开关→坐等约2分钟→鼠标单击屏幕正中那个唯一的图标→开始“斗地主”。难怪在家庭电脑硬件性能如此发达、电脑游戏异常丰富的今天，PS3和Xbox 360游戏机仍卖得非常火爆，除了一些重头游戏的强大号召力外，简便易用也是硬道理。

写到这里，我的Windows任务条又冒出了一个提示气泡，语气恭敬而又坚决：“已为您的计算机准备好更新，单击此处下载这些更新。”我知道，里面第一项便会是每月更新一次的微软官方Malicious Software Removal Tool（恶意软件移除工具）……

PS：新年第1期“实用软件”栏目《离开电脑的日子——记掌上设备生活的一天》，为我们描述了在移动中使用软件的生活。今年该栏目中还将增设“掌上软件”子栏目，也许在未来某一天，我们也会需要一个“热门掌上软件排行榜”。P

TOP TEN

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.79	2 163 527
2	腾讯QQ2006 Beta 3 SP1	2 140 761
3	Thunder（迅雷）5.5.2.252正式版	2 113 304
4	iLaba Player小喇叭播放器1.6.0.0	1 831 348
5	腾讯QQ2006珊瑚虫集成版4.5.4a	1 729 352
6	Windows Live Messenger简体中文版8.0.0812	1 538 936
7	暴风影音6.10.00	1 428 880
8	紫光拼音输入法3.0.0.3045正式版	1 398 344
9	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.2.122正式版	1 383 256
10	KuGoo（酷狗）3.235	1 299 031

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2006年12月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Real Player	10.6中文版	1	1594	↑	RealNetworks
Media Player Classic	6.4.9.0	2	1585	↑	Guliverkli
金山游侠	V	3	1472	↑	金山公司
Windows优化大师	7.67Build6.1204	4	1466	↓	鲁锦
瑞星杀毒软件	2007	5	1358	↓	北京瑞星公司
WinRAR	3.62	6	1357	↓	Eugene Roshal
金山毒霸	2007	7	1247	↓	金山公司
超级兔子魔法设置	7.93	8	1245	↑	蔡旋
BitComet	0.76	9	1236	○	RnySmile
木马克星（iparmor）	v5.51	10	1198	↓	罗建斌
金山快译	2007	11	1151	↓	金山公司
新浪UC	v2006	12	1007	↓	新浪UC
金山词霸	2007	13	984	↓	金山公司
紫光华宇拼音输入法	v5	14	933	↓	北京紫光华宇软件股份有限公司
网际快车	1.80	15	850	○	JetCar软件工作室
天网防火墙Athena2006	v3.0	16	798	○	众达天网技术有限公司
Windows Media Player	11	17	747	○	Microsoft
虚拟光驱	7.12	18	634	○	东石软件公司
Maxthon	2.0 Beta2	19	564	○	MySoft Technology
变速齿轮	0.45	20	523	○	王荣

栏目编辑・上弦月・suki@popsoft.com.cn

劲舞团V2.1三对三情侣模式

热恋中的情侣初相识多半是因为相同的爱好，有相同的爱好是一件对感情发展非常有利的事情，起码在初见后的热恋中，这个相同的爱好会让他们的感情巩固很多。现实中如此，游戏中自然也会是这样，久游网的《劲舞团》游戏在圣诞节前更新到2.1的化妆舞会版本，游戏中针对情侣开设了贴心的各项系统，其中有一项就是情侣舞步模式，当然这个模式在之前一个版本中就初露端倪，而本次这个模式已经完善完毕，彻底的发扬光大了。那些同样是爱好音乐、舞蹈、游戏的恋人们的感情一定会在这个更加美丽的圣诞节得到祝福，就请男士们绅士一些，请你们的女伴们提起美丽的裙角，走入这个更新后更绚丽多彩的舞池吧。

三对恋人大PK

2.0的《展星一夜》版本中，组队模式中已经出现了可爱的情侣组队模式，在这个模式中我们可以看见两对恋人翩翩起舞，而本次2.1的化妆舞会版本中，将这个系统完善。首先我们还是在组队模式中看见情侣舞步的选择，但是进入房间我们会发现，以前只可以两对情侣进行游戏的模式，被修改为三对情侣进行。在游戏界面下方的组队框会由以前的红蓝两色队伍变为红绿蓝三色，分别代表三对情侣，选择好自己的队伍就可以开始游戏了。该游戏的模式是很残酷的，在以前版本中情侣之间同时爆出P的话，就可以得到红心作为奖励，而该模式中不但是获得红心和高分数，更是可以打击其他队伍，不过攻击的方式是完全随机产生的，不会因为排名或者等级的因素固定攻击哪组情侣。而抵抗别人攻击的方法只有一个，那就是与自己的搭档打出P来，就可以成功防御对手的进攻。说到PK这个词，其实玩游戏的玩家早已经接触到了，而这个词真正的红起来却是因为前年的超女。

心有灵犀爆红心

对于情侣模式来说，最重要的就是红心的数量了，经笔者测试，新版本中红心数量的上限是14个，但是不要以为14个就可以不要爆心了，爆心是要从游戏一开始就进行到底的。关于爆心，很多玩家认为选择慢歌可以提高爆心率，其实不然，歌曲慢到80BMP的时候，节奏球滚动很慢，有利于玩家完成击打动作，可是却提高了卡P点的难度，首先慢歌听上去节奏就非常的模糊，而我们知道击打P点，主要是靠听，节奏很强的歌很容易掌握，大多数歌曲都是四个小节后节奏光标移动到P点，而有的歌曲则是在第二小节后出P点，例如潘帅的《不得不爱》就是个鲜明的例子。而低阶的歌曲多为两小节出P，这是慢歌需要注意的。首先低阶在节拍上就不太容易出P，再者由于小球滚动到P点的时间很慢，而P点只是一瞬间的事情，有时候会被眼睛迷惑误打P点。这就是80BMP或者更慢的舞步在情侣模式的尴尬，当然慢歌出G出C的几率相当大，不过在情侣模式中谁还在乎分数的高低呢？节奏在90+到105之间的歌的速度适中，难度得当，非常适合爆心。大家都知道慢的舞步，游戏中角色也跳得很慢，歌慢舞慢就很没有感觉，而P点真的是感觉的问题。





俱乐部中的热舞

本次版本更新中最重要的一环就是俱乐部模式的推出了。笔者感觉俱乐部模式是情侣模式的升级版本，俱乐部模式首先一改玩家队列的安排，将以前一字排开的长蛇阵改为三对三玩家站立的模式，而男生站左边，女生站右边，当然我们没办法把人妖抓在中间了！由于舞群队列的更改，玩家角色以侧面视人，由于队列为三排，在画面场景在纵轴线上大大的拓展，给笔者很新的感觉。该模式加入了选择舞伴的选择功能，首先在开舞前，左边的男生就要选择对面站立的三个女生，而对面三个女生分别是针对F1、F2、F3的功能键，当然本次的选择只是一个感性的选择。舞蹈开始，首先由左边的男生按顺序靠近右边女生队列，进行贴身热舞，然后由女生温柔的靠近男生，在此期间，大家就可以确定对面的异性玩家究竟选择的是谁，如果选择错误了，也不要担心，因为接下来音乐间奏的时候系统还会给玩家一个重新选择的机会，在音乐结束的时候还有一次最后选择的机会，这次机会最后决定玩家的选择。

游戏中的选择主要是决定着谁与谁进行一对一的热舞，而该模式中我们可以看见特殊的NOTE，那就是在NOTE的上方有着美丽的心心，这个舞步非常重要，因为该舞步决定着你与心仪妹妹之间的独舞，千万不能露怯呀！俱乐部模式中如果双方爆P也是会出红彤彤的心心的，但是俱乐部模式的心远比情侣模式中的难爆，原因就在选择上，只有互相选择了对方的才会出心，而就算是固定的情侣在俱乐部模式中也不是爆很多心，具体原因不明。但是爆个三心五心的，还不是很大的问题。上面说的选择就很重要了，如果一对男女成功速配，在游戏结束时互相选择了对方的话，这一男一女会深情相拥，当然如果只有一心就只是击掌庆祝了，两心以上都是以甜蜜的拥抱结束，如果爆到三心以上女方更会主动激吻。舞蹈中未知的选择舞伴与结束时美丽的甜蜜时间，就是俱乐部模式中最快乐的要素了。P



最强攻击职业的诞生
——《光之国度》法师职业分析

韩国ARAGON Networks游戏公司携手日本High5公司开发的《光之国度》在韩国公测后不久，就获得了韩国测试游戏排行榜的三甲之列，如今光通通信已经正式获得了该款Q版游戏在国内的代理运营权。在《光之国度》中共有四种职业可供玩家选择，他们分别是：战士、祭司、弓箭手和法师。对于喜欢法师这个职业的玩家而言，肯定想知道《光之国度》游戏世界中的法师都有哪些特色。下面笔者就为大家对游戏中的法师职业进行详细分析，相信玩家看过之后一定会对游戏中的法师有一个全面的了解。

职业特色与合理分配属性点

与其它同类游戏相比，《光之国度》中的法师职业并没有太大变化。不过在游戏里法师可以选择法杖或魔杖这两种武器，并且在伤害输出方面要比许多游戏中的法师优秀。了解法师职业的特色后，相信许多玩家能了解如何在游戏中练就一名合格的法师职业。那么在游戏中应该如何分配升级所获得的属性点呢？

《光之国度》中并非每升一级就能获得属性点，只有当角色等级到达某些特定的等级时才能获得3点属性点数。而游戏对于属性有这样的划分：敏捷，增加角色的闪避和命中；力量，增加角色的物理攻击力；体力，增加角色的生命值上限和物理防御值；精神，增加角色魔法值上限和魔法防御力；智慧，增加角色魔法攻击力。通常玩家为



法师拥有恐怖的魔法攻击



法师与其他玩家组队才能更快地提升等级

了追求更为强大的魔法攻击力，会选择将属性点数分配到智慧上。其实这种加点方法并不可取，考虑到智慧增加的角色魔法攻击力并不明显，以及法师每升一级后系统自动分配的属性点数，即使魔法攻击力有少量提升在实战中也不会带来多大的好处。

由于法师职业的物理防御和生命值较少，因此玩家在加点时可以考虑使用2点体力1点精神的加点方法。这种加点方法可以让法师拥有更多的生命力，同时还能增加法师在战斗中的存活几率。虽然这种加点方法会在一定程度上降低法师的攻击力，不过为了今后的王国副本任务和公会战，牺牲一些魔法攻击力换取更大的生存几率就显得十分重要。

技能强化的必要性

前文推荐的加点方法虽然牺牲了法师部分的魔法攻击能力，但是玩家却可以通过强化技能的方法弥补回来。在《光之国度》游戏中，玩家满足一定的等级条件就可以在NPC处购买相应的技能卷轴，学习之后角色即可学到新的技能或提升以学习技能的等级。与属性点相同，只要角色到达某些特定等级，就能获得1点技能强化点。技能强化点的作用可以用来延长技能持续效果、减少技能使用的冷却时间、增加技能攻击力和减少技能耗魔。由于法师使用的大多为攻击性技能，因此增加技能攻击力显然是不错的选择。这样既可以弥补因为属性点数加点方法造成的魔法攻击下降，又能明显的体现出法师强大的攻击力。

队伍中的作用

鉴于法师强大的攻击力，因此在组队练级和完成任务过程中，法师起着至关重要的作用。特别是当需要对付一些任务Boss怪时，法师在队伍中将承担起主攻手的角色。正因为法师出色的攻击能力，因此有许多玩家认为法师独自练级要比组队练级的速度快，其实这种观点并不正确。假设独自练级的法师在单位时间内可以获得200的经验值，那么在2人组队情况下法师将获得260～280的经验值。虽然组队后法师打倒一个怪物只能获得怪物三分之二的经验，但是在两人同时打怪情况下，每人都可以获得两个三分之二的怪物经验，显然组队练级的速度更加快捷。

其实在《光之国度》游戏中并不提倡玩家独自练级，因为这样不仅会影响玩家的升级速度，同时也不能很好体现玩家之间的互动交流。总而言之，法师在《光之国度》中是最强的伤害输出职业，无论是练级还是完成任务，法师的作用无法被其它职业所替代，相信玩家进入游戏后就会对此深有体会。



法师职业的弱点就是“贫血”

完美世界
www.w2i.com.cn
国际版

浅谈《完美世界国际版》职业加点与装备需求

《完美世界国际版》作为完美时空于2006岁末献给全世界华人玩家的贺岁好礼，目前受到了各大媒体、业界专业人士以及广大玩家的热切关注。她所拥有的精确的数值计算方式，唯美逼真的游戏画面，平衡的种族职业，完善的客服服务等游戏特色都是具国际水准的。可以说，这是一款非常值大家去体验去认识去了解的网游新产品。



《完美世界国际版》目前共开放了三个种族六种职业，采用升级自由配点，职业技能自由学习的职业成长与发展模式。虽然每个种族都拥有2个独有的职业，但以职业特性来划分的话，可将6种职业分为法术系职业与物理系职业。人族法师、妖族妖精、羽族羽灵属法系职业；而人族武侠、妖族妖兽与羽族羽芒则为物理系职业。不过，由于对职业特性认识的不足，导致许多新手玩家走入了一个职业发展的误区，那么，接下来我们就来看看不同职业特性情况下的职业加点方式及装备需求情况。

一、法术系职业

《完美世界国际版》中三个法系职业的加点方式非常相似，均是按每升一级加3点灵力及0.5点力量为基本配点标准，当然旨在穿戴使用同级的装备与武器，而剩余的1.5个由玩家自由分配的属性点则可以将玩家间的差距最大化，至于加到哪个属性上，全由玩家自己决定。

法系职业的装备需求均是以可穿上同级法袍为准，而法袍则选择星级多孔高防的为最佳，法袍上可根据法系职业血少防低的特性，融合黄沉石。武器以拿上同级的法器为准，《完美世界国际版》的法器可分为法器、短杖、禅杖、法剑四种，不同种类的法器在攻击速度及攻击强度上有少许的差别，建议法系玩家以高法攻附带致命一击、减吟唱时间的法器为最佳。饰品方面，考虑到法系玩家都具有防低血少的弱点，在项链与腰饰上建议大家使用高物防及附加各种属性的饰品为主，而戒指则选用高法攻附带减吟唱的。帽子使用各类的轻帽，而披风按等级的提升更换即可。



二、物理系职业

物理系职业均以力量为主要加点方向，他们所具备的高攻击力、高命中力、高防御力使物理系职业无论是在副本还是组队练级中，对怪物都起到了强大的攻击性作用。物理系职业的加点方式及装备需求较法术系职业复杂，从职业特性我们了解到，物理系职业因战斗方式可分为近战型与远程型，但这仅仅是对物理攻击系职业的粗略划分，接下来，我们便来分别了解一下各物理系职业的加点方式及装备需求。

1.武侠

武侠属近战型物理系职业，可根据武器的使用划分为斧锤系、长兵系、刀剑系及拳刃系，在力、敏配点上平均每级需要投入3.5~4.4点不等，而剩余的少量点数则可以自由分配到各类属性点上。装备需求根据加点的不同，可选择星级多孔的重装与轻装，武器按技能分化分别使用斧锤、长兵、刀剑以及拳刃，而饰品则选择五行防御高的项链与腰饰，戒指则使用高物攻型为最佳。

2.妖兽

妖兽是也是近战型物理系职业，从其职业特点来看，其最佳的加点方式为：每升一级加3点力量，0.5敏捷。而剩余的1.5点属性点，则可以按玩家喜好分配到体质与力量上。妖兽的装备需求以星级多孔的重装为主，武器可选用斧锤，而饰品则和武侠一样，选择五行防御高的项链、腰饰与高物攻戒指。

3.羽芒

羽芒属远程型物攻系职业，玩家在满足羽芒每升一级加3点敏捷，1点力量的情况下，还可把剩余点分配到体质或敏捷上，体质的加强可使羽芒的生存能力大大提升，而敏捷的加强可使羽芒的致命一击率提高许多。羽芒以星级多孔高防的轻装为主要装备，考虑到羽芒的职业特性，羽芒只能以各种具有高致命的弓弩为主要远程攻击武器。羽芒以高法防与高物防的项链与腰饰配合使用为最佳，戒指则使用高物理攻击的。P



四系武侠的最佳加点方式，如下：

	穿重装	穿轻装	轻装重甲均穿
斧锤系：	3.0力量 0.5敏捷	3.0力量 1.0敏捷	3.0力量 1.0敏捷
长兵系：	2.5力量 1.0敏捷	2.5力量 1.0敏捷	2.5力量 1.0敏捷
刀剑系：	2.5力量 1.6敏捷	1.9力量 1.6敏捷	2.5力量 1.6敏捷
拳刃系：	2.5力量 1.9敏捷	1.6力量 1.9敏捷	2.5力量 1.9敏捷

没有最强，只有更强

——玩家谈新《魔界》公会战

随着新《魔界》的火爆公测，二章“英雄的崛起——公会战争时代”！也同时形新鲜出炉。面对未来新《魔界》玩法更为丰富的公会战系统，我们非常期待。就目前的公会战系统来看，新《魔界》同样有着非凡的吸引力。

笔者作为一个喜欢大型战斗的网络游戏玩家，在新《魔界》刚刚推出的那一刻就迫不及待地加入了它作为宣传卖点的公会战系统。

新《魔界》中的公会建设是笔者前所未闻的，乍看去，还以为是单机战略游戏。新《魔界》在3D网络游戏风起云涌的今天显得尤其特立独行，已经审美疲劳的玩家初看到如此细腻的2D画面也不禁心情舒爽。当然在体验了新《魔界》的公会战争之后这感觉更进一步变成兴奋。现在的网络游戏异常强调人与人之间的交流，但是对人机互动却关注得愈加淡漠。游戏的内涵和游戏性比不上单机游戏一直都是网络游戏受人诟病之处，流弊至今。新近的网络游戏还只是在游戏画面上下功夫，鲜有深入发掘游戏自身内涵的。但是新《魔界》做到了这一点。

新《魔界》的公会系统类似于经典单机游戏《英雄无敌》的城堡建设模式，公会的会员需要把开始那个空旷薄弱的公会基地通过修建和升级建筑物，变成一个繁荣坚固的城堡。这样公会会员才能从建筑中得到高级的战争兵器和高级合成物品等等，还可以从兵营得到NPC卫兵来协助你守卫城堡。有了这些支持，公会就会变得更加的强大。创建公会，在基地中升级建筑，从建筑中购买守卫、战车、药剂……用于日后的防卫战争。是不是有似曾相识的感觉？你是否相信这设计出自一款网络游戏之中？这里人和游戏之间的互动体现的淋漓尽致。厌倦了枯燥杀戮的玩家，初看这一新颖的公会系统当然会被吸引。而这仅仅是新《魔界》公会战争中众多独创元素之一而已。



公会基地

在新《魔界》中，公会战争发生在一个类似于副本的战场中，攻防双方都在这里战斗。守方以己方的公会基地作为依托进行防御，而攻方则要尽力攻破城堡，摧毁对方的公会之心。还有各种大型战争兵器的加入，比如移动城堡、投石车等等。双方集结反复冲杀，你可以想象电影《指环王》中冈多防御战那让人酣畅淋漓、气血翻腾的场面。新《魔界》公会战的场面会更加的恢弘，节奏更加的激烈。



公会战

而且新《魔界》的公会战设定是当一方公会基地内的所有建筑都被悉数摧毁的话，该公会就会被强行解散。这会让那些有志于问鼎天下的大公会振奋不已，来新《魔界》体验横扫天下、惟我独尊的感觉确实让人为之心动。

这样看来，新《魔界》的公会战大潮必定会愈演愈烈。就像中国历史上风起云涌的战国时代一样，弱肉强食、群雄逐鹿的局面将不断上演。但是不等于你消灭了一些公会就能够笑傲整个服务器，因为那些玩家还可能会聚集起来重新建立一个公会，当然前面的优势已经荡然无存，必须付出更大的努力才能恢复元气，而这时也将面对强大公会的虎视眈眈。在日后公会战系统中将开放结盟系统，这无疑为弱小的公会提供了一把保护伞。也给强势公会兼并天下的道路布上了荆棘。强大公会的东征西讨，弱小公会的合纵相拒会反复的上演。甚至强势公会间的激烈交锋、弱势公会之间的合并都会同历史上的场面一样真实再现。如何在暗流汹涌，波谲云诡的局势中求存发展将是每一个立志名扬天下的公会所面临的最根本的问题。也许今天你是最强的公会，但明日就会被其他更加凶悍的公会歼灭。你必须时刻都努力发展自己的实力，才能以不变应万变，在漫漫长路上稳健地前进。

在新《魔界》公会中，没有最强，只有更强。

纵观新《魔界》公会战的各种全新游戏理念，无一不让人感到新奇耐玩。这种独创的公会战系统必定会在网络游戏中刮起一阵狂潮。P

iamwo
——独创性商业新型个人界面

iamwo推出的新一代个人界面，将个人界面软件，网站功能页面与网站核心服务融合成一个有机体系，是一个适用于电脑、电视机、手机等所有的视听终端的综合性服务系统。

iamwo的个人界面软件是网站的核心功能的一个外化形式，集合了网站的wo@信箱、明星大家庭、资讯中心等核心功能的各个入口。

iamwo的wo@信箱以创新的商业模式彻底解决了网络垃圾邮件问题，用户每向别人写出一封信，就要赠送对方一枚虚拟的蛙币，而每收到一封信，就会获得对方返还你的一枚蛙币，如此双向抵消，等于发送邮件也是免费的，但是如此一来，就不会再有人发垃圾邮件给你了。iamwo的wo@信箱也可以作为一个支付通道，用于向慈善机构进行捐助，同时，这也是一个粉丝与明星直通的渠道，粉丝通过wo@信箱可以直接给偶像写信；“明星大家庭”是iamwo 为明星与粉丝提供的一个互动娱乐平台，通过这个平台，明星和网友之间可以组织各种活动，粉丝可以尽情宣泄追星的热情，明星则可以累积自己的火爆人气；而资讯中心则为网友提供了一个资讯自主定制的空间，在资讯中心，用户可以自由选择自己感兴趣的新闻，广告等信息，创建完全属于自己的个人媒体。

iamwo的个人界面系统具有三个方面的显著特点：

1.直通明星。通过iamwo，粉丝可以直接给偶像写私密信件，也可以到自己偶像的专属明星大家庭抢占房间，为偶像拼人气，同时，也可以参加iamwo组织的“明星回馈 大派礼物”的活动，获得明星送出的神秘大礼。

2.由我作主。iamwo为用户提供的服务具有很强的可参与性和可定制性，比如用户可以在明星大家庭抢占自己的位置，可以在“炫秀”中玩转个性空间，可以在资讯中心选择自己需要的资讯，完全打造一个用户自主的个人信息空间。



3.兑现个人价值。传统意义上说，个人用户在网络中获取信息是要有所付出的，但是，使用iamwo的wo@信箱，用户接收特定的广告信息，广告商是要向广告的读者付费的，如此一来，不但你接收到的信息都是有价值的信息，而且你的广告阅读行为，还会最终转化为实实在在的价值。

可以说，iamwo是以独创性商业模式为主导的新型个人介面。

游戏高清利器
—华硕EN8800GTS/HTDP/640M抢先亮相



Geforce 8800系列显卡开卖已有一段时间，但其贵族身价和可观功耗并不是大多数DIY玩家所能承受的。在继顶级EN8800GTX 768MB抢先上市之后，华硕再次以板卡领袖的优势，将一款真正适合游戏玩家使用的DX10显卡——EN8800GTS/HTDP/640M带到国内卖场。其硬件规格不仅震撼了目前所有游戏显卡，也具备了支持DirectX 10的超前能力。

华硕EN8800GTS/HTDP/640M核心部分采用NVIDIA最先进的Geforce 8800GTS核心，核心频率高达500MHz，全新的核心架构支持DirectX 10、Shader Modle 4.0等全新特效，在特定游戏下甚至还能开启物理加速功能。显卡采用主流的PCI-E接口，搭载了640MB超大容量的极速DDR3显存，频率高达1.6GHz，显存位宽也达到了320-bit。

与8800GTX的双供电接口不同，华硕EN8800GTS/HTDP/640M仅采用了单6pin供电接口，这意味着此卡在功耗方面大大低于8800GTX。作为新一代民用游戏显卡，华硕EN8800GTS拥有更强的平台兼容性和用户亲和力。在接口方面，此款显卡提供了HDTV-OUT、双DVI-I接口的输出支持，可以完美的支持HDCP技术，为组建高清的家庭影院提供了强大的平台支持。此显卡能够同时满足广大游戏玩家对游戏流畅性、视频清晰度以及画质显示效果等多方面要求，是高端玩家追求完美游戏画面和享受高清影像不可或缺的助手。

EN8800GTS具有华硕多项智能技术，如：ASUS Splendid、ASUS GameLive Show、ASUS GameReplay、ASUS GameFace Messenger、ASUS Video Security Online、ASUS OnScreenDisplay等等技术。他们不仅仅完善和增强了电脑本身的性能，更重要的是给用户带来了更高品质的娱乐享受，让玩家在玩游戏的时候不但画面流畅、视觉效果逼真，而且有更精彩和个性的独特设置。在附赠游戏上，华硕EN8800GTS/HTDP/640M特别提供了两款热门大作，一是FPS力作幽灵行动3：尖峰战士；二是改装飙车类的GTI Racing，喜爱不同类型游戏的玩家都能在华硕EN8800GTS身上找到自己至爱的游戏感受。

经过实际测试，在同高性能平台下华硕EN8800GTS/HTDP/640M与最高端的8800GTX的性能差距十分微弱，完全能够满足目前所有高清游戏的硬件要求。而在价格上，华硕EN8800GTS/HTDP/640M仅售4888元，较之8800GTX便宜千元有余。

产品规格：

显卡型号	ASUS EN8800GTS/HTDP/640M
显示核心	GeForce 8800GTS
显存容量	640MB GDDR3
核心频率	500MHz
显存频率	1.6GHz(800MHz DDR3)
显存带宽	320-bit
最大分辨率	2048 X 1536
接口类型	PCI Express x16
输出方式	双DVI、S-Video
高清视频	HDCP、Microsoft Windows Vista
附赠游戏	Ghost Recon 幽灵行动3、尖峰战士、GTI Racing
附赠软件	3Dmark06

PNY 1G DDRII 1066隆重登场

在Intel和AMD新一代处理器的引导下，DDR II 内存迎来了春天。作为国际存储巨头之一，PNY的研发及生产能力不容置疑。续之前DDR II 667、800等产品大受业界好评之后，PNY最近推出1G DDR II 1066高端内存。以高新的技术及优秀的品质，再次给存储行业及游戏玩家带来惊喜。

目前，Intel和AMD等主流平台已全线支持DDR2内存，Vista操作系统以及一些DIY、游戏玩家等的需求，促使了内存高端产品的发展。为了跟随市场并展现技术实力，一些品牌很早就已陆续推出了DDR II 1066及DDR III等高端内存产品。然而品牌繁多、品质良莠不齐等状况让消费者在选择上煞费苦心。

PNY此次推出的DDR II 1066高端内存，在工作效能、功耗等方面做了进一步优化，从而保证了内存条在工作中超高的效率及稳定性。其容量为1G，并支持DDR II 1066 MHz的主机板系统，以两条1GB的容量可以很好的运行Vista等高端操作系统。另外PNY DDR II 1066内存采用240Pin规格，工作电压为2.2V。具备双倍速率的数据传输结构，支持双通道（128bit）模组架构，高速的频率能够完美的与CPU相匹配。在一些大型网络游戏中，有效避免了画面效果出现停顿、声音和图像不统一等问题，让顶级游戏玩家体验酣畅淋漓的游戏享受与飙速快感。

当前内存市场尤如以往战国时代，品牌繁多、品质良莠不齐，呈现百家争鸣之势。激烈的竞争促使众多品牌依靠低价格、低成本等战略，来扩展市场份额。乃至一些厂商在激烈竞争中悄然离去，致使消费者所购买的商品成为“维修孤儿”，无法得到售后的保障。

PNY作为20多年的美国老字号，在经营策略上一直脚踏实地。所有产品的出厂，都是通过严密的品检测试。内存产品作为PNY公司长期专注的核心业务，一直保持着领先的技术优势，形成了性能稳定成熟，种类齐全的产品线。此次DDR II 1066内存的推出，充分彰显了PNY优越的技术实力。100%的兼容性及终身质保的售后承诺，一定能满足网络游戏及超频玩家对硬件设备高标准的需求。

关于PNY：

PNY是提供计算机内存、快速闪存、USB闪存盘、数码娱乐产品，消费类（Verto）显示卡和专业工作站图形卡（NVIDA Quadro）的国际性领导厂商，在高品质计算机和数码存储产品领域，PNY产品行销欧美有很高的市场占有率和极高的声誉。欲知更详尽的信息请浏览PNY公司网站：www.pny.com.cn。P

Vista赛场上的“法拉利”
——博帝内存(Patriot Memory)

11月30日，微软公司正式在中国大陆宣告了其新一代操作系统Windows Vista的发布，而现有的计算机，大多数的内存容量小于1G，因此，想在老的计算机上运行Windows Vista就勉为其难了，所以，新的Windows Vista操作系统，基本上是面对新上市的计算机，也就是说主频3G左右，而内存至少在1G以上的DDRII内存。而对于一些计算机的玩家来说，2G的DDRII内存，只能算运行Windows Vista的基本配置了。

美国高端内存厂商博帝内存(Patriot Memory)，根据玩家市场的这一情况，适时推出了DDRII 800的内存，即“战斧PDC22G6400LLK”。

这种内存采用的是红色、黑色两种散热片，铝制拉丝的散热片磨具精密，在众多品牌中独树一帜，精密的材质不仅可以起到散热作用，而且，可以调整内存颗粒的温度使其保持一致，这对并发同步读写是有好处的，而且博帝的这款内存仍然采用双条包装，这两条内存在出厂前经过内存测试仪进行过严格配对，特别适合于采用双通道的情形下使用。

如今双通道基本上成为了内存的主流技术，由于其在提高内存带宽方面具有独到的优势，所以，intel的“酷睿”，AMD的AM2的CPU都推荐采用双通道的系统，而采用双通道的外围芯片已经占据半壁河山，因此必定成为玩家当仁不让的选择。不仅如此，博帝的这款内存采用的是大厂的A级颗粒，延迟可以做到4-4-4-12，因此运行效率很高，内存基板采用的是名牌的6层板，内部线路通过博帝专利的抗EMC的设计，结合表面的铝制散热片，可以将电磁辐射降低到最小，同时还能抵抗附近元件的电磁干扰的侵入。金手指上的镀金层达到了0.05mm，在保证可靠性的同时，更能应付玩家的多次插拔。

作为一个计算机玩家来说，追求新、奇、快是最基本的素质，要运行最新的Windows Vista，还要快，稳定，效率高，一款高端专为玩家设计制造的内存是必不可少的，玩家心目中的"内存中的法拉利"——博帝内存(Patriot Memory)的DDRII800“战斧PDC22G6400LLK”的光鲜推出，无疑给对于广大的计算机玩家带来了眼前一亮的欣喜。

目前“战斧PDC22G6400LLK”在全国市场均有销售，零售价格：3120 元人民币。

如果您想尽快了解此款内存的酷旋之处，可登录（www.patriotmemory.com.cn）P



超炫体验 千元王者
——蓝宝X1650XT白金版试驾《极品飞车10》



11月初《极品飞车10》正式版在万众瞩目下隆重登场。在这款风靡全球的游戏大作中，逼真的天空效果、以假乱真的岩石贴图、超级华丽的尾部烟雾效果、速度感极强的动态模糊、逼真的环境反射与光影效果映射着整个游戏场景，让玩家完全投入身临其境、紧张的速度感逼扑面而来，无可争议是目前视觉效果最好的游戏。

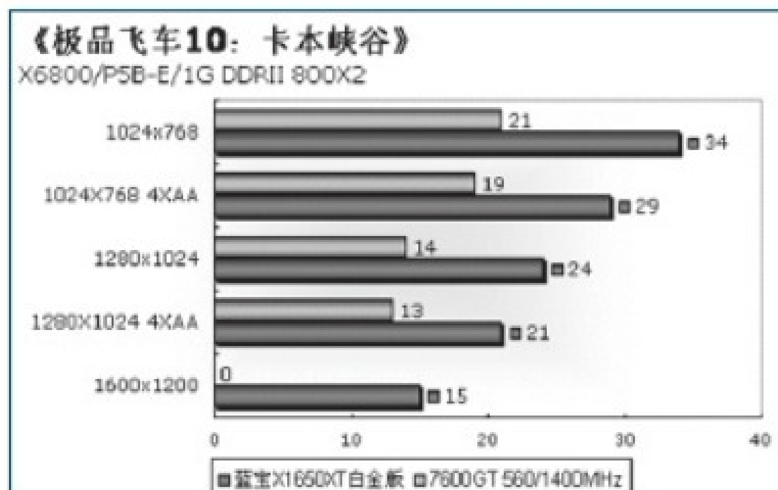
当然游戏玩家都知道，游戏效果越好自然要求电脑配置越高，特别是显卡这个最核心的部件，更加是马虎不得。近日我们就收到了全球最大的ATI显卡品牌Sapphire蓝宝送来的一款最新产品——X1650XT白金版，其目标是中端市场并且价格仅仅是999元。但令我们非常惊奇的是其试玩最新的这款游戏大作——《极品飞车10：卡本峡谷》居然出乎意料的非常流畅，大大超出以往千元以内显卡的性能水准，值得向中端玩家推荐。



蓝宝Radeon X1650XT白金版在做工用料上则秉承蓝宝一向ATI原厂的精湛风格，通过蓝宝专业优秀的设计团队配以使用大量成本高昂的贴片元件与核心/显存分离式供电设计，能最大限度发挥RV560核心的潜力。核心使用ATI X1000系列所推崇的“像素:纹理=3:1”核心架构，因此即时像素渲染单元高达24个，理论3D性能是之前X1600XT的一倍，同时即时像素渲染单元也是千元附近的7600GT/7600GS仅12个的两倍，在实际游戏中即时像素渲染处理器数量和效能上优势一览无遗，从我们试玩《极品飞车10：卡本峡谷》多种分辨率模式的成绩来看，X1650XT的性能始终胜过7600GT一筹，平均领先幅度在10帧左右。



《极品飞车10：卡本峡谷》最震撼的表现就是周围环境和车身都会随着速度的变化而改变，如在现实中开车一样，给玩家产生240公里时速和100公里时速路边景物掠过时分别不同的感觉！画面的精美则需要消耗大量的硬件即时运算能力，而具有24个即时像素渲染单元的蓝宝X1650XT白金版已经能流畅应付。



从试玩中我们明显感受到，蓝宝X1650XT白金版的抗锯齿性能比7600GT强；提高分辨率，X1650XT的性能损失也明显要比7600GT少！这样的结果是在保证速度的同时让画质表现更好。加上核心采用像素:纹理=3:1的先进核心架构，大量提升了即时像素渲染单元的数目，24个即时象素运算处理器自然比7600GT 的12个，更能满足需要大量即时运算的游戏性能需求，游戏表现自然更出色。

除了在《极品飞车10：卡本峡谷》中，X1650XT白金版那高效的抗锯齿能力和高分辨率下的出色表现之外，在其它大量的游戏，蓝宝X1650XT白金版还拥有ATI X1000系列的共同优势——6xAA和HDR+AA。相比之下，NVIDIA GeForce7系列产品只能支持4xAA，而且更不支持HDR+AA，在画质表现方面始终不及ATI X1000系列产品。目前蓝宝这款X1650XT 白金版已经以999元的零售价格上市，性价比非常不错，游戏效果和画质也达到1000元以内的新水准，十分值得中端玩家装备到电脑上。P



《大众软件》读者俱乐部
2007年订阅优惠活动开始啦!



《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下逐渐壮大起来，我们将一如既往全心全意地为您服务。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

如订阅全年杂志，请选择：
D天翼之链 果冻鸡一对
E随机赠送魔兽世界戒指一个

[E]





[D]

订阅半年的读者赠送魔兽PVP票夹一个

只要您是在《大众软件》读者俱乐部订阅2007年《大众软件》全年或半年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，有机会得到订阅的赠品。

抽奖奖品

一等奖：	17英寸液晶显示器一台	1名
二等奖：	MP3播放器（128M）	5名
三等奖：	魔兽世界玩偶1个	30名
纪念奖：	魔兽世界暖绒帽	50名









玩偶随机抽选一个

订阅办法：

1.《大众软件》2007年全年订阅价为人民币**120**元；半年订阅价为人民币**60**元。

2.订阅价只含平邮费，如需挂号邮寄，全年加收72元，半年加收36元。

3.在订阅回函表上注明订阅时段和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2007年3月31日前全部寄出。礼品选择请先电话预定。2007年5月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（需自行制作填写）一同寄到我社。

5.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

6.所有产品图仅供参考，产品以实物为准。

7.杂志社保留更换赠品及订单交易权利，若造成不便敬请见谅。

订阅回函表：

姓名________性别____年龄___职业_________E-mail______________

邮寄地址______省_____市（县）______________________

邮政编码__________联系电话______________________

请选择获赠方案______（例如赠品A）

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □ 4小时到达汇款 □ 24小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □
附加种类：入帐 □ 邮购 □ 附言 □

用户填写

收款人姓名 大众软件　汇款金额（小写） ¥12000

收款人地址（或开户局及帐号） 北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦 414室

汇款人地址 河北省石家庄市XX街

汇款人姓名 张XX　邮编 050000

附言：大众软件 全年

邮局填写	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

填写本单前请阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

经办员：　复核员：　检查员：

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036 传真：010—88135623
热线电话：010—88135604 010—88118588—8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报 一路同行

邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN